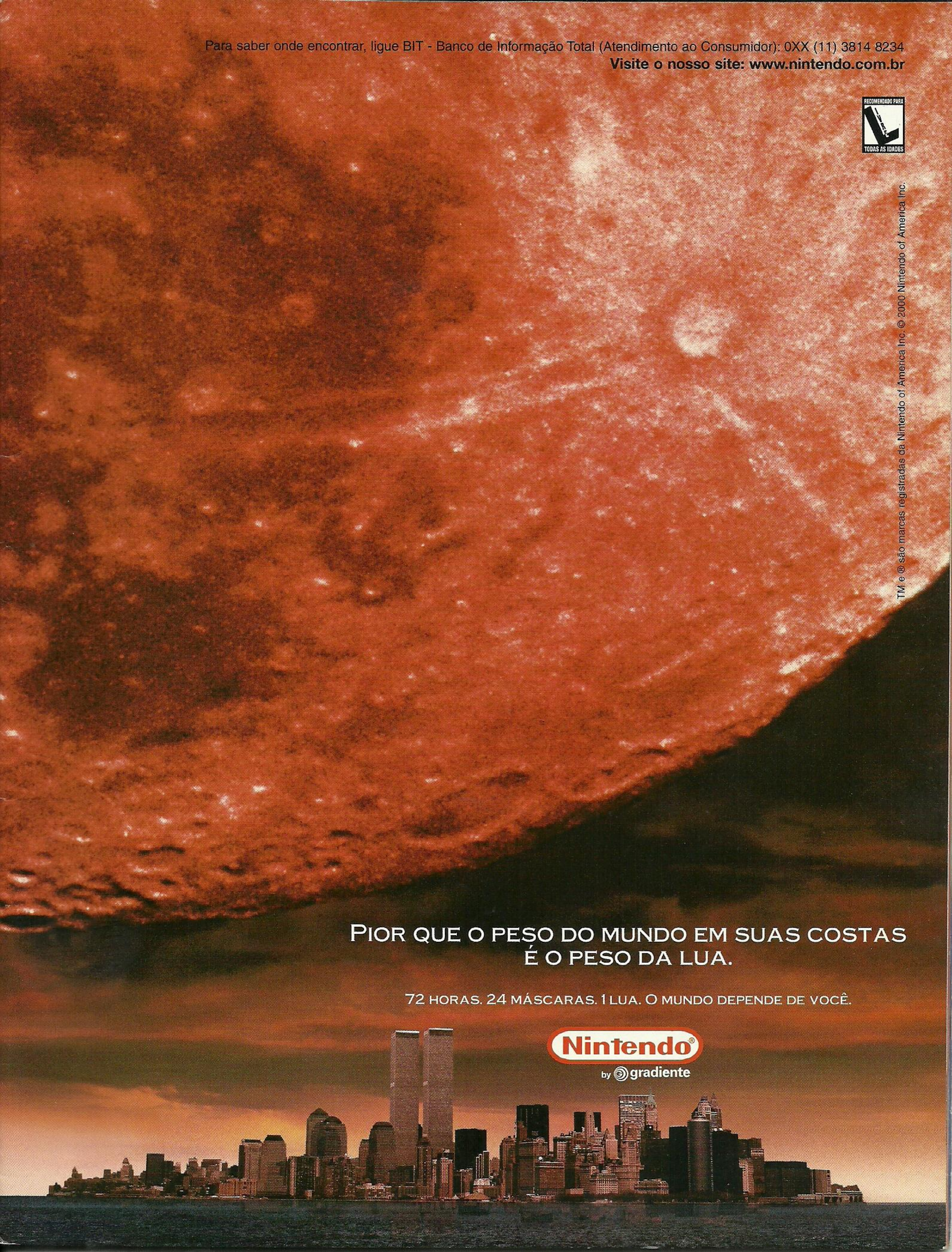


Batman GRATIS! POSTER DUPLO Tarzan
Nintendo®
WORLD
CONRAD EDITORA
Golden Sun GBA
Pegue todos os Djinnis!
Rare é a melhor!
SuperClassics
7 jogos Resident Evil
A volta dos mortos-vivos!
Melhores de 2001
Você escolheu e pronto!
43
MAR/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
Super MARIO World
SUPER MARIO ADVANCE 2
O maior clássico do Super NES
retorna cheio de novidades no GBA!
ISSN 1516-1892
00043
9 771516 189008

THE LEGEND OF
ZELDA®
MAJORA'S MASK™

Só Para

NINTENDO64


Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814 8234
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES
TM e ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.
PIOR QUE O PESO DO MUNDO EM SUAS COSTAS
É O PESO DA LUA.
72 HORAS. 24 MÁSCARAS. 1 LUA. O MUNDO DEPENDE DE VOCÊ.
Nintendo®
by gradiente

EDITORIAL



As aulas já estão em ritmo acelerado e você nem viu as férias passarem, não é mesmo? Bem, pelo menos você conseguiu jogar futebol com os amigos, andou de bike e skate, ouviu música, paquerou as meninas, aprendeu novas piadas, soltou pipa, pescou, visitou tias e primos, curtiu um cineminha, visitou exposições, viajou, leu, foi à praia, jogou videogame e aproveitou o sol do verão. É, você não fez pouca coisa!

Para você não esquecer o que já aconteceu de bom, a Nintendo World está aqui para lembrá-lo. A capa desta edição é uma verdadeira volta no tempo. Super Mario Advance 2, para GBA, é uma versão do sucesso lançado para o Super NES, em 1991. O novo game traz algumas novidades, como a possibilidade de jogar com o Luigi e gráficos bem mais caprichados. A NW traz este clássico inteirinho detonado pra você.

Também olhamos para o futuro, e trouxemos um Preview especial com todos os games da série Resident Evil que estão chegando ao GameCube. De quebra, ainda tem RE Gaiden, que sairá para o GBC. Dá medo só de olhar! Tem o Crash Bandicoot que, como o Sonic, em breve fará sua estréia nos consoles Nintendo. Tem o resultado dos Melhores de 2001, eleitos por você (os ganhadores foram uma surpresa). E tem o Hot Shots, que não poderia estar mais quente: Dragon Ball Z, Mario Sunshine, Die Hard, Britney Spears...

E você acha que no Carnaval a gente caiu na folia? Claro que sim! Mas não deixamos de levar o GBA no bolso, e o resultado é uma estratégia salvadora com a localização de todos os Djinnis de Golden Sun, o RPG mais popular do momento. No embalo, você já vai atropelando as estratégias de Sonic Advance e Super Smash Bros. Melee, os Reviews de Simpsons, Tekken Advance e Monsters Inc... E pra fechar, tem a história da Rare, uma das matérias mais pedidas pelos leitores. Tá aí, e é tudo seu!

Ronny Marinoto



Mario e seu fiel companheiro Yoshi. Vai dizer que esta dupla não é simpática?

P.S.: Nunca a NW recebeu, num mesmo mês, tantos desenhos para a seção Hot Paint. Segue aqui um agradecimento especial a todos nossos leitores e artistas!

ÍNDICE

Nintendo World
Número 43 — Março/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
O visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
A resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
As músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
O prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
A vontade de jogar o game novamente (se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante).

Cada um destes quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel.: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel.: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel.: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP.: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel.: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel.: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Nada do que aparece na revista Nintendo World pode ser reproduzido total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc. proprietária dos copyrights.
Nintendo é marca registrada de Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades privadas.

CHEGOU SONIC! O PORCO-ESPINHO QUE VAI ARREPIAR O SEU GAME BOY ADVANCE

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO ADVANCE 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE — 3x R$ 46,33

GAME BOY ADVANCE — ARTIC / INDIGO / GLACIAL — 3x R$ 99,67 OU EM 12x R$ 29,86

SONIC ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE — 3x R$ 46,33

3x R$ 43,00 CADA

- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SPIDER-MAN A AMEAÇA DE MYSTERIO — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SUPER MARIO ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- CASTLEVANIA — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- X-MEN REIGN OF APOCALYPSE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- GT ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SUPER STREET FIGHTER II — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- WARIO LAND 4 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- F-ZERO — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- RAYMAN ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- EARTHWORM JIM — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- IRIDION 3D — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR — AMARELO / TEAL / KIWI / SPECIAL EDITION / PURPLE — 3x R$ 83,00 OU EM 12x R$ 24,87

3x R$ 33,00 CADA

- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- METAL GEAR SOLID — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON TRADING CARD — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- OS SIMPSONS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- 007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE
- ALONE IN THE DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- DEXTER'S LABORATORY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- GAME & WATCH GALLERY 3 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- CORRIDA MALUCA — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- KIRBY TILT 'N' TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — SÓ PARA GAME BOY COLOR

NINTENDO 64 — 3x R$ 133,00 OU EM 12x R$ 39,85

- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — 3x R$ 63,00
- ZELDA MAJORA'S MASK — INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO — 3x R$ 66,33
- POKÉMON STADIUM 2 — 3x R$ 66,33
- ISS 2000 — 3x R$ 56,33
- PERFECT DARK — 3x R$ 56,33
- PAPER MARIO — 3x R$ 56,33
- BANJO-TOOIE — 3x R$ 56,33
- STAR WARS BATTLE FOR NABOO — 3x R$ 56,33
- CONKER'S BAD FUR DAY — 3x R$ 66,33
- READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2 — 3x R$ 56,33

Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN24A

Preços válidos até 30/04/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

N-MAIL

É março, e suas aulas começaram! Todo mundo joga bem menos da Nintendo World! Enquanto existirem novos games, nós Ficou com inveja? Então pegue pesado nos estudos! Quem sabe

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Dezenas de e-mails do fã-clube do Sonic, reclamando de algumas imprecisões na matéria de capa da edição 42.
Um videozinho do leitor Étore Alessandro Tofoli, tirando sarro do Xbox.
Mais de cinqüenta e-mails com correntes e piadas da leitora Tatiana Francisca do Rozário Montorsi. Obrigado, mas nem curtimos, tá?
Incontáveis mensagens do leitor Lucas da Costa Baladi, implorando de joelhos para o nome dele aparecer na NW. Pronto, tá aí. Satisfeito?
Diversos leitores divulgando o absurdo boato sobre um final secreto em Zelda: Ocarina of Time.
Ainda assim, **nenhum** presente, mimo ou cheque nominal aos editores da Nintendo World.


Quelo o meu dindim... buáá!

O (A)PITO DOS FÃS

Tudo bem que a Nintendo não tem ainda um contato íntimo com o mascote da Sega. Mas façam o favor de corrigir os erros da matéria publicada na edição 42:
1) o Sonic não é um porco-espinho, mas sim um ouriço! Amy Rose e Shadow idem.
2) o Dr. Robotnik não é meio-robô. Ele é totalmente humano.
3) Tails é macho, e não fêmea, como foi insinuado no texto do jogo para o GBA.

Fábio B. Barros
Cachoeirinha/RS

Sou fã de carteirinha do Sonic, e gostaria de dizer que vocês erraram feio em algumas informações da edição de fevereiro. Vocês podem chamar o vilão de Eggman ou Robotnik, mas ele é um humano e não um robô. Ele usa o Egg Walker para se locomover, mas não faz parte da máquina. Os itens dourados e redondos que pegamos durante o jogo não são moedas. Podem ser chamados de argolas ou anéis, mas não de moedas. Nunca vi uma moeda com um baita furo no meio, pelo menos no Brasil. Acho que vocês estão jogando muito Mario. Por fim, Sonic, Shadow e Amy são ouriços. Porco-espinho é um outro animal. Se querem tirar a dúvida, assistam ao desenho animado no SBT.

Zina-Le The Echidna
Via e-mail

Huh... desculpe as mancadas aí, galera fanzoca do Sonic. A gente simplesmente foi no embalo da Tec Toy (que representa a Sega no Brasil), que sempre chamou o mascote de porco-espinho. Mas vocês bem que poderiam dar um desconto nessa, né? Afinal o ouriço e o porco-espinho são dois mamíferos roedores, o que faz deles parentes, mesmo que de diferentes famílias (eretizontídeos e histricídeos, respectivamente). Quanto aos outros erros, a gente dá a mão à palmatória. Chamar o glorioso Miles "Tails" Prower de menina foi muita sacanagem! E a moeda com furo no meio então? Será que a gente confundiu com o plano Real?

NOSSO PEQUENO CONTRABANDISTA

Moro no EUA e fiquei 40 minutos na fila no dia 18/11/2001 para comprar o GameCube com **Luigi's Mansion**. Comprei também **Super Smash Bros. Melee**, **Pikmin** e **Tony Hawk 3**. Estou oferecendo a minha ajuda porque tenho acesso a muitos jogos aqui nos EUA, e porque os games são bem mais baratos também. Por favor, respondam. Tenho certeza que posso ajudá-los.

Luiz Felipe
Via e-mail

Você já nos ajuda bastante, Luiz. Comprar a revista, expressar suas idéias por e-mail e cartas e continuar sendo um Nintendomaníaco é o melhor que você pode fazer por nós. Mas por favor, não queira nos envolver em suas atividades ilegais. Se formos presos por contrabando, quem é que vai escrever a sua revista favorita?

APARECIDINHO, NÉ?

A revista está muito boa, as cartas idem, mas dos desenhos não posso dizer o mesmo. Acho legal esse espaço aberto aos leitores, pois tento aparecer nas páginas da revista faz tempo. Já enviei um desenho (ruim, eu admito), já tentei ganhar promoção, até "pensei" em falsificar um recorde e enviar para seção Arena. Tento uma carta desesperada para aparecer e tirar minhas duvidas:
1) É possível a troca de algum item ou mesmo batalhar através do Cabo Game Link em **Golden Sun**?
2) O preço dos cartuchos de GBA vai cair?
3) Existe a possibilidade de sair um jogo com o Bin Laden?

Leandro Amaral e Silva,
Méier/RJ

Leandro, os desenhos que entram no Hot Paint não são apenas aqueles mais bonitos e bem feitos. A execução conta bastante, mas a criatividade também tem muito valor. Às vezes, um desenho pode parecer tosco pois foi feito por uma criança de seis anos que não sabe desenhar direito, mas tem uma idéia pra lá de genial. Por isso, o Hot Paint está aberto aos craques do desenho e também àqueles que têm boas idéias mas não muita intimidade com o pincel. Suas respostas:
1) O Cabo Game Link pode ser usado em Golden Sun para travar batalhas, mas não para trocar itens.
2) Vai não, já foi. Desde 1º de março os cartuchos de GBA estão mais baratos.
3) Esse cara merece arder no fogo do inferno! Pra que você quer um jogo com ele?

FICO NU, MAS QUERO O MEU GAMECUBE!

Queria que vocês falassem para minha mãe me deixar comprar um GameCube. A história é a seguinte: no Natal, pedi para minha mãe e meus parentes uma graninha. Como vou para os Estados Unidos, queria comprar o GameCube lá. Mas ela quer que eu gaste o dinheiro todo em roupas! Por favor, me ajudem.

Thiago Elert Soares
São Paulo/SP

Dona Soares (desculpa Thiago, mas você não falou o nome da sua mãe...), por favor escute o que o garoto tem a dizer. Tenho certeza de que ele tem sido um bom menino na escola, tem escovado os dentes depois das refeições e tem lavado atrás das orelhas e entre os dedos dos pés quando toma banho. Não o faça gastar a mesada em coisas fúteis como roupas. Afinal de contas, se ele comprar um GameCube, poderá ficar o dia inteiro dentro do quarto só usando uma cueca!

QUER NAMORAR O MEU GBA?

Tenho um GBA e alguns jogos, entre eles **F-Zero** e **Mario Kart**. Procuro desesperadamente por outras pessoas que tenham o aparelho e outro jogo, para eu poder desfrutar dos modos Multiplayer. O problema é que não conheço ninguém nessa cidade que tenha um GBA. Gostaria que fosse aberto um espaço na revista para pessoas se conhecerem e se aproximarem. Sei que muita gente tem o mesmo problema.

Marcos Heidem
Petrópolis/RJ

Excelente idéia, Marcos! Vamos fazer uma reunião aqui na redação e discutir esse assunto. Ia ser bem legal se a gente ajudasse nossos leitores a interagirem. Mandem suas cartas, e se houver grande demanda popular, a gente cria uma sessão com esse intuito.

EM DEFESA DOS SÍMIOS

Não posso me conformar com a idéia de **Donkey Kong 64** não ser um dos vinte e cinco melhores jogos do N64. Como pode um jogo com tanta qualidade, receber nota 10, aparecer em várias capas e detonados enormes, ser um dos mais divertidos e não ganhar sequer uma posição entre os cinco primeiros colocados? Melhor reverem seus conceitos. Assim não dá para botar fé na avaliação de vocês.

Douglas
Via e-mail

A votação é feita entre todo mundo que trabalha por aqui, Douglas, enquanto que a avaliação individual de cada game, é feita pela pessoa que assina o Review. Por isso é normal essa disparidade. Tem gente que adora a macacada, mas tem aqueles que não conseguem nem sentir o cheiro de banana no N64.

SOLTEIRÃO INDIGNADO

Essa revista é uma maravilha! Adoro os detonados explicadinhos e o Super Classics. Mas quero saber porque a revista aumentou de preço. Vocês não imaginam a minha cara de decepção. Logo a minha revista preferida? Tinha cinco reais no bolso e tive que voltar em casa para pegar mais um real. Isso não significa que eu vou deixar de comprar a **NW**, mas não vi diferença na revista em relação às edições anteriores. Mandem um beijo nas garotas por mim e perguntem se alguma delas quer namorar comigo.

Victor Miranda Cuadros
Via e-mail

Tava demorando... pra ser sincero, logo que a gente aumentou o preço da revista, eu falei: "Pronto! Vai chover carta e e-mail na redação!". E você acredita que ninguém reclamou? Quer dizer, "ninguém" não! Tinha que ter o Victor chorando as pitangas! Pô, Victor! Larga a mão de ser pão-duro! Isso é dinheiro de pinga! Um real de aumento em três anos de revista é tão ridículo que desconfio que a maioria nem percebeu.
Ah, como nenhuma das garotas quis namorar contigo, eu encaminhei seu e-mail pra Filó do SBT. Oh, coitado...

NWWF

Vocês nem imaginam como eu faço para ler a **NW**: tenho que implorar para minha mãe comprar! Quando ela volta, brigo com meu irmão mais velho para ver quem vai ler primeiro. Normalmente ele ganha, e tenho que esperar meia hora para ler! Mas vale a pena: as matérias detalhadas, os detonados completíssimos, os códigos, as entre-

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

videogame que o normal, com exceção da redação estaremos aqui, jogando e detonando até cansar. em breve você não estará aqui em nosso lugar?

vistas e muito mais. Não tem revista mais perfeita e completa do que essa!

Victor Coy
Via e-mail

Se liga aí, Vitão! Sair na porrada só em Smash Bros.! Ainda mais com o irmão! Já pensou se no meio do pega-pra-capar vocês acabam rasgando a NW? Imperdoável! Fala pro seu irmão maneirar e combina com ele o seguinte: edição com número par você lê primeiro, e edição com número ímpar é a vez dele. E aproveitem pra deixar sua mãe dar uma folheada também. Assim ela acaba gostando e vocês não precisam mais implorar pra ela comprar.

ATAQUE FEMINISTA

Quero fazer uma crítica: FALTA UM ESPAÇO FEMININO NA REVISTA! E pra onde vão as heroínas e personagens famosas dos videogames? Tudo isso poderia ficar numa seção chamada GIRL POWER, na qual poderiam estar todas as novidades femininas do mundo dos games. Só mais uma coisa: tem alguma redatora na revista?

Carla Enge de Wolf
São Paulo/Sp

Não é só na revista que falta presença feminina, Carlinha. É no universo dos games em geral. Ainda bem que isso está mudando, porque a gente adora gastar nossas páginas para exibir essas mulheres virtuais. Ah, e também adoramos receber cartas de meninas como você! Infelizmente, na redação não há nenhuma Samus Aran, só Duke Nukem. Na arte, a história é diferente: volta e meia tem mulher contribuindo com sua graça na diagramação da NW.

OS JARDINS SUSPENSOS DE JARDILENO

Tendo em vista a curiosidade dos leitores em relação a meu nome, gostaria de esclarecer: etimologicamente eu não sei o que significa, mas tenho uma dedução. "Jardileno" é a combinação de jardim + leno, ou melhor, jardim + lendo. Perguntei à minha mãe qual o significado, mas nem ela soube explicar. Portanto, deduzi que ela estava no jardim lendo algo quando teve a idéia de me "fazer". Meu pai, que não é bobo nem nada... Daí surgiu esse nome do qual gosto tanto. Se pudéssemos escolher o nosso próprio nome seria bom, mas já que não é possível...

Jardileno Souza
Salvador/BA

Olha ele aí outra vez! Nosso velho amigo Jardileno! He he! Gostamos da sua explicação, Lelê. Engraçada! Ainda bem que você não se chama Moitagano hein! Isso significaria que na hora da escolha do seu nome, o pessoal estava atrás da moita, "arejando" as idéias. Ainda bem que você leva tudo na esportiva, velho! E a gente gosta tanto de você que resolvemos homenageá-lo até no título da sua carta. O que você achou de "Os Jardins Suspensos de Jardileno"? Impõe respeito, diz aí! O cara tá ficando famoso...

DIRETO DO HOSPITAL

Tenho um N64, um GBA e um GBC, mas estou numa fase muito triste de minha vida. Quebrei o braço na escola e não consigo jogar meus videogames. Um mês inteiro sem nadica de nada pra fazer, nem sequer uma fasezinha. Sorte minha existir a **NW** para me consolar. Ah, como é bom o cheiro de uma **NW** novinha!

PS: escrevi esse e-mail com apenas uma das mãos.

Tripa Seca
Via e-mail

Tripa Seca é um dos melhores pseudônimos que já vi! O que acontece por aí? Não o alimentam direito no hospital e você tá parecendo uma tripa? Tomara que você já tenha saído dessa roubada no momento em que estiver lendo essa NW. **E se ainda estiver com o braço quebrado, tente jogar** Kirby Tilt 'n' Tumble **no GBC. Vai ser meio difícil, mas a gente vai estar aqui torcendo por você!**

VOCÊS VÃO TER QUE ME ENGOLIR!

Estou achando que **NW** não anda honrando bem seu compromisso. Eu estava lendo uma revista concorrente e vi que alguns jogos de GBA ganharam uma cotação maior que a que vocês deram. Por exemplo, **Final Fight One** recebeu da **NW** a nota 7,9, e a concorrente deu 9,0. **Castlevania** recebeu um 8,6 da **NW**, e 9,5 da outra. **Tony Hawk 2** foi cotado em 9,2, e a concorrente deu 9,5! É uma diferença muito grande! Não estou engolindo isto.

Emerson Machado Xavier
Itajá/GO

Pô, Emérson... você ainda não se ligou que nós somos chatos pra caramba? Nada pra nós é perfeito (talvez algumas coisas...) e estamos sempre querendo mais. Avaliações são feitas e notas são dadas por pessoas diferentes, e é lógico que as opiniões dessas pessoas não têm como serem iguais. Faz assim ó: esquece as notas e, utilizando o texto como base, veja se o game lhe interessa ou não. A gente dá notas porque isso foi uma exigência dos leitores. Mas nosso conselho é: não se apegue tanto aos números. E inté o mês que vem!

CARTADOMÊS

É com muito pesar que tomo a decisão de terminar um romance de nove anos. De agora em diante, jamais pensarei em comprar outra **NW** ou qualquer produto Nintendo. No começo, foi amor à primeira vista. Passei meses e meses dentro de uma paixão avassaladora que culminou me cegando diante da realidade das outras empresas. Só tinha olhos para a maior, mais poderosa e atraente companhia de entretenimento eletrônico até então. Mas me senti traído por todos. Um amor platônico maltratado ao final de tanto tempo de completa dedicação. A começar pelos primeiros anúncios de um novo console Nintendo, um tal de Dolphin, que ao invés de lutar com unhas e dentes contra o Playstation 2 e o Xbox, mudou de nome, de forma, de objetivo e virou mais uma piada tecnológica. Um cubo roxo com capacidade inferior a dos concorrentes e incapaz de rodar CDs e DVDs? Era demais. Veio o GB Advance. Grande promessa, lindo, um sonho. Mas a dura realidade é que tudo isso era mais um marketing sanguessuga nintendístico. Nasceu com falhas muito graves, como a falta de uma luz interna e uma maior adaptabilidade. Como não fosse suficiente o trauma, explodiu outra bomba. O grande mestre Shigeru Miyamoto pisou na bola feio: um novo **Zelda** com cara de pirralho e dedicado ao público infantil.

E vocês? Que pena irem pelo mesmo caminho. A revista nasceu cheia de graça e beleza, com um excelente futuro pela frente. As primeiras edições foram maravilhosas, dignas de respeito, saudações e prêmios. Porém, com o tempo, a revista entrou num período negro. Achei que passaria logo, mas a vejo mergulhada nas trevas até hoje, e cada vez mais fundo. Muito cuidado, pois o destino cabe a vocês, redatores e editores. E ele está se desenhando parecido com o de outras revistas. Todo meu amor, dedicação e entusiasmo transformaram-se em um tumor maligno, que está me definhando aos poucos. Tenho que tomar uma atitude. Quem sabe daqui alguns anos – e algumas gerações de consoles – aquela paixão dos meados dos anos 90 renasça das cinzas e volte mais forte do que nunca? Este é o fim, mas oro para que não seja para sempre. De um ex-nintendomaníaco, ex-leitor assíduo, agora um simples mortal solitário.

Igor Ávila
Via e-mail

Nunca vi uma carta de um cara que se dizia fascinado pelo mundo Nintendo ter tantas críticas infundadas a respeito de seus (supostos) objetos de adoração. Chego até a desconfiar se você um dia foi mesmo nintendomaníaco. Pelo jeito, o teu barato é ficar reclamando pras pessoas sentirem pena de você. Sim, porque nem bem informado você é! Quantas mil vezes falamos aqui na revista que Dolphin era o nome provisório do console? E quem foi que colocou na sua cabeça que o "cubo roxo" (que é o mais lindo dos três consoles, por sinal!) tem capacidade inferior ao PS2 e ao Xbox? "Piada tecnológica"? Fala sério, Igor! Os três videogames da nova geração são bastante equilibrados entre si. Um tem vantagem em certo aspecto, e o outro em outro aspecto. Natural, concorda? Outra coisa: o Cubo não roda DVDs e CDs, só que é mais barato que os outros consoles. Justamente porque foi projetado para ser um console DEDICADO a games (e não se esqueça que o Xbox só roda DVDs com a ajuda de um acessório). O que faz a diferença são os jogos exclusivos, entende? Vai ser difícil você jogar Gran Turismo **no GameCube, ou então** Pikmin **no Xbox. Cabe a você decidir quais são os games que mais lhe agradam. Nós já escolhemos nosso lado, e não poderíamos estar mais felizes.**

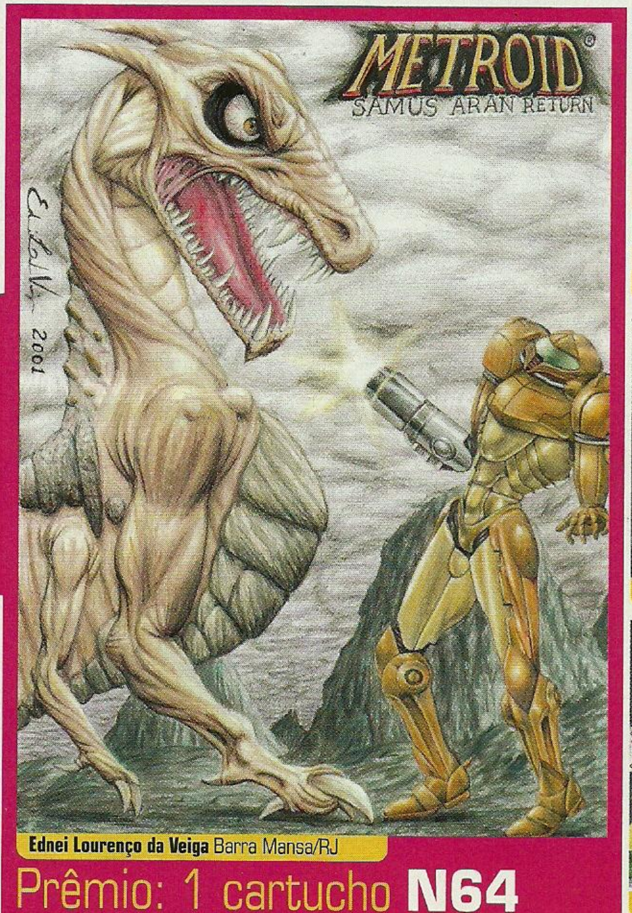
Falando do GBA, explique como ele poderia ter maior adaptabilidade (será que você não quis dizer portabilidade?), porque eu não consigo ter nenhuma idéia quanto a isso. O console cabe dentro do bolso, pelo-amor-de-Deus! E a falta de luz interna não chega a ser um empecilho, ainda mais porque os designers estão fazendo jogos cada vez mais claros.

E fale o que quiser, mas não compare a qualidade atual da NW **com a das edições de antigamente. Modéstia a parte, acho que evoluímos muito nesses três anos de existência. Só que é muito difícil agradar a todo mundo. Principalmente aqueles caras que acham que o novo** Zelda **é dedicado ao público infantil só por causa de seu visual estilo "cartoon". Desculpe a franqueza, mas infantil é quem tem uma postura dessas. E se você está deixando esse pseudo-tumor maligno transformá-lo em uma pessoa solitária, a culpa é exclusivamente sua, que esqueceu o real propósito dos videogames: DIVERSÃO! Coisa que não falta, nem nunca faltará à Nintendo!**

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br (não esqueça de seu nome completo e sua cidade)

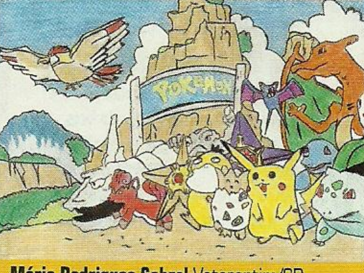
HOT PAINT



Vencedor

Ednei Lourenço da Veiga Barra Mansa/RJ

Prêmio: 1 cartucho **N64**



Mário Rodrigues Sobral Votorantim/SP



Fernando Yuji Ishizaki São Paulo/SP




Bento Gustavo de Sousa Belém/PA

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

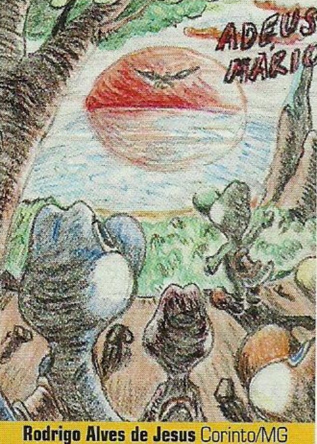
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

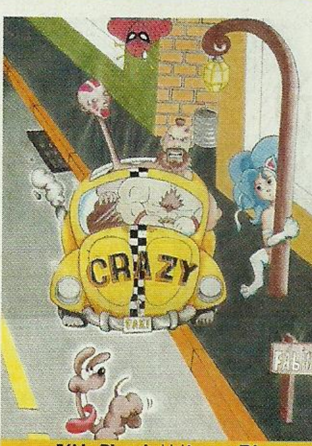
Boa sorte!



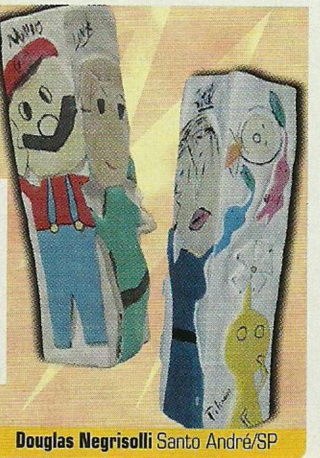
André L. C. Modesto Pindamonhangaba/SP



Rodrigo Alves de Jesus Corinto/MG

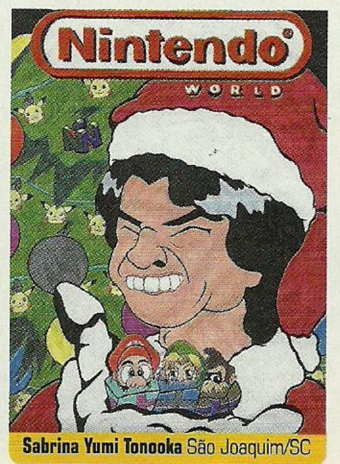


Fábio Ricardo Velêmaco/PA



Este objeto foi entregue em mãos para o pessoal da NW. A obra de arte foi feita em gesso e guache e é baseada no estilo Cubista.

Douglas Negrisolli Santo André/SP



Sabrina Yumi Tonooka São Joaquim/SC



Saulo Leandro Belem/PA

CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias
André Miyazawa
Editores Executivos

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Editores

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Augusto Olivani, Ivan Cordon, Renato Siqueira, Renato Villegas, Rogério Freire (textos), Andréa Aguilar (revisão), João Rafael Ferraz, Kelven Frank, Luiz Gustavo Bacan (arte)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativa Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e
William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 43, março de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**

VARIEDADE TECNOLOGIA EXIJA + EXIJA FAST SHOP

televendas: (11) 6971-5755



www.fastshop.com.br

RAPIDEZ

VARIEDADE

ATENDIMENTO

FACILIDADE

CRÉDITO

EFICIÊNCIA

GARANTIA BIS

Fast Shop:

Nintendo®

a melhor dica de Nintendo desta revista.

Shoppings: ABC-Santo André • Anália Franco • Aricanduva • Center Norte • Ibirapuera • Iguatemi • Interlagos • Internacional Shopping Guarulhos • Lar Center • Market Place • Pátio Higienópolis • Paulista • Plaza Sul • West Plaza • Iguatemi Campinas • **Loja:** Av. Zaki Narchi, 1.650 - Santana • **Televendas:** de 2ª a 6ª, das 9 às 19h. Domingo, das 9 às 15h.

LANÇAMENTO 16 LOJAS SERVIÇOS

GHIROTTI&CIA

Os Melhores de 2001

Super Smash Bros. Melee

Pokémon Crystal

Conker's Bad Fur Day

Mario Kart: Super Circuit



A grande hora chegou. Enfim você vai conhecer os melhores games Nintendo de 2001, escolhidos pelos leitores da NW. Você vai notar que agora não existe a categoria "melhor game do ano". Desta vez, preferimos limitar a escolha a cada console da Nintendo. Abaixo você confere os seus escolhidos por categoria. Para saber a classificação completa, visite o site http://www.nintendoworld.com.br. Eis os vencedores:

Nintendo® WORLD

O MELHOR DE GAMECUBE

1º Super Smash Bros. Melee	49,5%
2º Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II	15,9%
3º Luigi's Mansion	12,6%
4º Tony Hawk's Pro Skater 3	12,1%
5º Pikmin	4,1%

O MELHOR DE GAME BOY ADVANCE

1º Mario Kart: Super Circuit	39,4%
2º Tony Hawk's Pro Skater 2	15,5%
3º Castlevania: Circle of the Moon	13,6%
4º Golden Sun	7,2%
5º Mario Land 4	6,6%

O MELHOR DE NINTENDO 64

1º Conker's Bad Fur Day	35,5%
2º Pokémon Stadium 2	28,1%
3º Tony Hawk's Pro Skater 2	18,2%
4º Star Wars: Battle for Naboo	5,9%
5º Mario Party 3	5,5%

O MELHOR DE GAME BOY COLOR

1º Pokémon Crystal	38,4%
2º The Legend of Zelda: Oracle of Ages	25,6%
3º The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	17%
4º Dragon Warrior 3	7,1%
5º Harry Potter e a Pedra Filosofal	4,9%

Categorias especiais:

MELHOR HISTÓRIA

Aqui, quase um empate técnico entre a aventura mais maluca de Link e a trajetória insana do esquilo alucinado no N64.

1º The Legend of Zelda: Oracle of Ages (GBC)	25,3%
2º Conker's Bad Fur Day (N64)	23,2%
3º Golden Sun (GBA)	14,1%
4º Luigi's Mansion (GameCube)	13,0%
5º Alone in the Dark: The New Nightmare (GBC)	4,5%

Vencedor de 2000: The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)

MELHORES GRÁFICOS

Claro que ia dar GameCube. Smash Bros. Melee ganhou, mas foi por pouco. Por alguns votos, Rogue Squadron 2 quase ganha a preferência dos leitores.

1º Super Smash Bros. Melee (GameCube)	31,2%
2º Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II (GameCube)	30,8%
3º Luigi's Mansion (GameCube)	12,9%
4º Tony Hawk's Pro Skater 3 (GameCube)	11,1%
5º Rayman Advance (GBA)	3,6%

Vencedor de 2000: The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)

MAIS INOVADOR

Conker's Bad Fur Day levou com louvor o título de game mais inovador de 2001. Claro! Quem imaginaria ver em um game da Nintendo um personagem fofinho que bebe, fala palavrão e é mal intencionado?

1º Conker's Bad Fur Day (N64)	30,7%
2º Pikmin (GameCube)	27,1%
3º Kirby's Tilt'n'Tumble (GBC)	13,4%
4º Super Monkey Ball (GameCube)	6,9%
5º Kuru Kuru Kururin (GBA)	3,9%

Vencedor de 2000: Hey You, Pikachu! (N64)

MELHOR MULTIPLAYER

Nessa categoria, deu a lógica: a galera curte porrada! Smash Bros Meleee venceu seus concorrentes numa lavada histórica. Lá longe, mais turma do Mario: Super Circuit na cabeça – ou melhor, nas pistas!

1º Super Smash Bros. Melee (GameCube)	56,1%
2º Mario Kart: Super Circuit (GBA)	17,4%
3º FIFA Soccer 2002 (GameCube)	8,1%
4º Super Street Fighter 2 (GBA)	4,5%
5º Mario Party 3 (N64)	4,0%

Vencedor de 2000: Perfect Dark (N64)

MELHOR MÚSICA

Leitor da NW curte rock'n roll! É isto que deu pra sentir pelo resultado desta categoria. A trilha de THPS 3 é só porrada na orelha e deixa a adrenalina lá em cima. Nada melhor pra um game tão radical, né?

1º Tony Hawk's Pro Skater 3 (GameCube)	47,3%
2º Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II (GameCube)	16,9%
3º Conker's Bad Fur Day (N64)	8,2%
4º Luigi's Mansion (GameCube)	8,1%
5º Mario Land 4 (GBA)	5,2%

Vencedor do ano passado: The Legend of Zelda: Majora's Mask

A Nintendo World agradece a todos que votaram! No ano que vem tem mais! Um abraço!

Mario sai do armário!

São as novas imagens de Mario Sunshine

É sempre assim. Os jogos mais importantes da Nintendo são revelados aos pouquinhos para nós, pobres mortais, que aguardamos ansiosos qualquer migalha que Shigeru Miyamoto resolva jogar de vez em quando. Com um outro vídeo exibido na Europa no mês passado, deu pra fazer algumas suposições e tentar adivinhar mais sobre o que veremos em **Mario Sunshine** para GameCube. Aquele cacareco nas costas do Mario parece ser mesmo uma pistola d'água. Tem até cara de pato! Com ele, Mario espirra água da mesma maneira que seu irmão faz em **Luigi's Mansion**. Os gráficos e a jogabilidade mostram várias semelhanças com **Super Mario 64**, e um medidor "sunshine" terá papel importante no jogo. Mario mostra feições diferentes para expressar seu humor e o chão sofre deformações em tempo-real. Confira as novas fotos e vá tirando também suas conclusões antes do game ser lançado, no fim deste ano.



É DE BABAR!

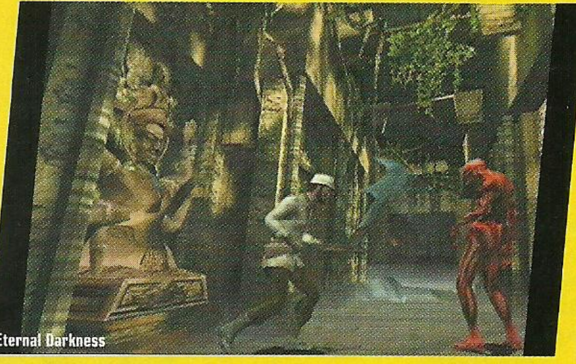
Só dá Metroid, Star Fox e Eternal Darkness!

No mesmo evento que foi exibido o vídeo de **Mario Sunshine** (o Milia Exhibition, na França), Miyamoto também exibiu vídeos de outros grandes lançamentos Nintendo para 2002. A parada tá tão boa, que a gente vai parar de papo e deixar as imagens falarem por si mesmas. Já colocou o babador?


Star Fox Adventures






Eternal Darkness

SEM DÚVIDAS!

Link mantém o visual, e ponto final!

É o que disse o criador Shigeru Miyamoto. O mestre confirmou que o visual do próximo game da série **Zelda** para GameCube será mesmo "cartoonizado", ou seja, no estilo desenho animado (como você pôde ver na NW 38). É garantido também que esta versão estará disponível na E3 2002, que acontece em maio, em Los Angeles.







Não dê carona a estranhos!

Driver 2 revela as maracutaias do crime organizado

Tanner é um policial que trabalha disfarçado e tem como missão infiltrar-se no crime organizado e prender os chefões. Para isso, assume o papel de um motorista a serviço dos bandidos e vai identificando os cabeças da organização criminosa. Curtiu? Esse é o enredo de **Driver 2**, para Game Boy Advance, que chega aos EUA no segundo semestre. Estamos na espera!









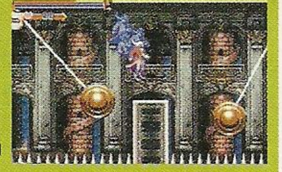





Metroid Prime

O NOVO MORCEGO

Próximo jogo Castlevania será para GBA



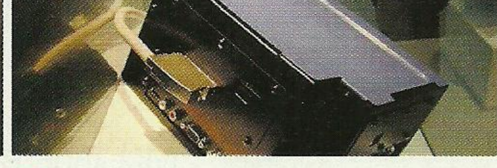
Castlevania: White Night Concerto é o nome da próxima aparição do Conde Drácula no Game Boy Advance. O jogo terá o mesmo visual 2D utilizado em **Castlevania: Circle of the Moon**, com algumas novidades: aumento da área do mapa, tela de jogo mais clara, cenários e personagens com gráficos mais refinados e um sistema de Save mais eficiente. Além disso, os botões L e R poderão ser usados para movimentos especiais, como o Dash. Ou seja, só melhorias! A história se passa no ano de 1740 – período entre a atuação de Simon Belmont (1691) e Richter Belmont (1792). Seu personagem chama-se Jeust Belmont, e é um descendente do sangue nobre da família. Em sua jornada, contará com a ajuda de pelo menos mais dois caçadores de vampiros, Maxim Quicin e Liddy Erlanger. Deve chegar ainda neste semestre.

TRI-LEGAL!

Gigantes do videogame unem forças



A tríplice aliança formada pela **Nintendo**, **Namco** e a **Sega**, resultou em uma turbinadíssima placa para games Arcade: a Triforce. Este é o codinome do sistema de altíssima performance e baixíssimo preço, desenvolvido para se adaptar a praticamente qualquer gênero 3D e aumentar a competitividade no ramo dos fliperamas. Funciona assim: a Nintendo contribui com os processadores-base do GameCube e a Sega e a Namco com sua vasta experiência em desenvolver placas de Arcade. Será que isso é efeito da globalização?





N-BITS

• A Sega já prepara um novo futebol para o GameCube. **Virtua Striker 3** já está em estágio avançado de desenvolvimento e terá trinta estádios e modos Copa do Mundo, Exibição e Versus.

• Depois de adquirir os direitos sobre **Dragon Ball Z** e criar dois games para GBA, a Infogrames anunciou um game exclusivo para o GameCube. Ainda não há informações sobre o nome ou a data de lançamento.



• Aggressive Inline é mais um título de esporte radical para o GameCube que chega até a metade do ano. O personagem principal é Chris Edwards, que é considerado um mago dos patins in-line.



• A Konami divulgou novas fotos de **International Superstar Soccer 2**. É este o nome do futebol que a Konami está preparando para o GameCube, mas que ainda não tem de lançamento.

• Boa notícia. Durante a feira francesa Milia Exhibition, o executivo da Nintendo David Gosen revelou que **Mario Sunshine** será lançado até dezembro de 2002.

TERROR à moda antiga

Ubi Soft ressuscita Nightmare Creatures

E tem mais terror vindo por aí. A Ubi Soft já se pronunciou sobre a produção do terceiro jogo da famosa série **Nightmare Creatures** para o GameCube. **Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness** (nome de trabalho) tem uma heroína como personagem principal e só fica pronto em 2003. Dá só uma olhada no visual dark da gatinha!





NO CONTROLE

Por Pablo Miyazawa

Receita de bolo

No mês passado, falei sobre as verdades e mentiras que cercam o trabalho numa revista de games. Agora, o assunto é outro. Como fazer para trabalhar numa revista como a **NW**? É difícil, e depende de muitos fatores. Não é só entender do assunto, não é jogar videogame o dia inteiro e não é ter um monte de jogos legais na gaveta. Nada disso. E pode ter certeza: o fator sorte também conta. Aqui vai minha receita:

1. Escrever bem
Muita gente me pergunta o que é preciso estudar para ser editor de uma revista. Fazer faculdade de jornalismo é importante, mas não é obrigatório. É possível escrever muito bem e não ser jornalista. Tente praticar muito, criar um estilo próprio e fugir dos clichês. O mais importante: evite os erros de gramática. Para isso, leia tudo o que puder: livros, jornais, revistas (não só as de games!). Isto ajuda a ter mais familiaridade com as palavras. E quando tiver dúvidas, não tenha vergonha de consultar o dicionário.

2. Saber inglês
Você pode ser o cara mais patriota do mundo, amar o Brasil acima de tudo e detestar o estilo de vida americano. Para trabalhar com games, porém, é obrigatório saber ler e falar inglês. Não é só traduzir textinhos de RPG ou manuais de instruções. Você deve ter um conhecimento acima da média, saber construir frases inteiras, entender os tempos verbais e ter bastante vocabulário. Tem que saber falar também. Vai que você precisa conversar com um gringo pelo telefone, ou entrevistar um programador francês ou japonês. É em inglês que você irá conversar. E num evento importante, como a E3? É inglês o tempo todo. Deixe a preguiça de lado e estude. Vale curso, professor particular e até as aulas obrigatórias na escola.

3. Correr atrás do objetivo
Não adianta ficar trancado no quarto jogando game e lendo a **NW**. A sua chance não vai bater à sua porta. O negócio é correr atrás. Se quiser trampar com games, você precisa freqüentar os locais certos. Locadoras, campeonatos de games, redações de revistas... comunique-se com quem escreve as publicações que você lê (mas não adianta ficar ligando o tempo todo pra **NW**! Temos que trabalhar!). Mande cartas, matérias, escreva reviews, leia muito, dê sugestões e opiniões coerentes, mantenha-se antenado. Se você for bom mesmo, as pessoas vão perceber, e sua hora vai chegar.

4. Ter disposição
Ok, você conseguiu um trampo numa revista de games e acha que está tudo bem? Que nada. Agora, vem o mais difícil. Além de jogar games, você precisa cumprir outras tarefas, como escrever, editar, capturar imagens, vasculhar a internet, ler cartas, fazer sorteios, organizar estantes, carregar peso... E não pode dar moleza. Afinal, está sobrando gente desempregada por aí. Mostre dedicação, é isso o que conta.

No mês que vem não tem No Controle. Estou saindo de férias e volto só no começo de abril. Um abração e até o outro mês!

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

Kamehame-ha!!!

Dragon Ball Z é RPG e Card Game para o GBA

O RPG chama-se **Dragon Ball Z: The Legacy of Goku** e chega ao GBA entre abril e junho. O esquema de jogo está muito parecido com os games **Zelda: Oracle of Seasons** e **Oracle of Ages**. A história será contada a partir do rapto de Gohan que foi levado por Raditz. Goku ganhará experiência em suas viagens, aumentará seu nível de força e desenvolverá técnicas de luta. Todos os personagens da série estão garantidos no game. Depois de toda essa espera, estamos torcendo para que seja muito bom! Logo em seguida, será lançado o Card Game **Dragon Ball Z Collectible Card Game**, também para GBA. Pouco foi divulgado até o momento, mas sabe-se que o game deve trazer batalhas Multiplayer e altas trocas de cartas através do Cabo Link.



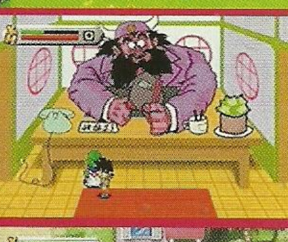












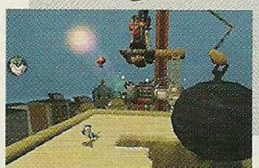






Ubi libera imagens e fotos do tio DONALD

Esta é mais uma da Ubi Soft, que vai trabalhando nos seus jogos como quem não quer nada e, de repente, aparece com imagens avassaladoras. A empresa francesa acaba de disponibilizar alguns artworks de personagens e telas do jogo Disney's Donald Duck: Goin' Quackers para o GameCube. Na história do game, Margarida é uma repórter muito curiosa e vai descobrir informações sigilosas sobre o misterioso templo de Merlock. Nas investigações ela acaba sendo descoberta e raptada pelo malvado mago. Nesta brincadeira sobra para o tio Donald resgatar a moça. Detalhes como os elementos do jogo, modos e número de fases ainda não foram revelados, mas em se tratando da Ubi Soft ficamos tranqüilos.







Esse cara não é mole!

McClane é DURO DE MATAR

A aclamada série de filmes **Die Hard** (**Duro de Matar**) vai virar um jogo cheio de ação para o GameCube. **Die Hard Vendetta** será no estilo tiro em primeira pessoa, e pelas imagens, dá pra ver que a cobra vai fumar! **Vendetta** se passa anos após o primeiro filme. McClane já tem uma filha adulta que acabou de se formar na escola de polícia. Para que as coisas continuem em família, seu principal inimigo é o filho de Hans Gruber, aquele velho inimigo de McClane. O jogo está por conta da Bits Studios, com distribuição pela Fox Interactive. Ainda não há data para estréia.







Aço bruto

Animais Zoids são metal pesado no Cube

Zoids, a série de megamechas que é sucesso absoluto nos mangás e nos animes, vai virar um jogão de batalhas para o GameCube. **Zoids VS.** será produzido pela empresa japonesa Tommy e trará mais de quarenta tipos diferentes de robozões mecânicos. Estará disponível em junho no Japão, mas não tem data de lançamento no ocidente.



Dança, minha gente!

Britney Spears vai rebolar na sua casa!

A cantora pop mais famosa do momento irá estrelar três games de dança para diversos consoles. Uma das versões será lançada para o Game Boy Advance e segue o mesmo esquema de **Dance Dance Revolution**: o personagem precisa "dançar" de acordo com os comandos que surgem na tela. Com toda certeza, a presença de Britney vai aumentar em muito a sensualidade do game, que tem lançamento previsto para o mês que vem.

Direção perigosa!

Stallone é piloto de fuga no Cube

A Bam Entertainment anunciou o desenvolvimento de um jogo para GameCube baseado em **Driven** (ou **Alta Velocidade**, no Brasil), último filme produzido e estrelado pelo "mestre" Sylvester Stallone. O game terá a mesma proposta do filme: muitas corridas e velocidade insandecida. Serão 12 pilotos, oito circuitos exclusivos e três modos de jogo. O melhor de tudo é que chega já em abril.





ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: desafiamos vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos ou mesmo de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. Depois de um jogo atingir os melhores recordes, a gente subistitui por outro e o desafio não pára nunca. Agora vai treinar, vai.

F-Zero: Maximum Velocity



Modo Championship: Synobazz Circuit

1'36"71 – Leitor: Plínio Marcos G. de Lima – S. Mateus do Sul/PR
1'37"58 – Leitor: Fabricio Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
1'38"92 – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
1'40"12 – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

Mario Kart Super Circuit



Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

0'49"75 – Leitor: Lucas F. da Matta Vegi – Muriaé/MG
0'49"76 – Leitor: Tiago Noronha Bontempo – Dom Aquino/MT
0'49"98 – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS
0'50"05 – Leitor: Luciano Valério Barreto – Apucarana/PR
0'50"06 – Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva – S. Caetano do Sul/SP

Star Fox 64



2077 inimigos abatidos – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
1930 inimigos abatidos – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP
1858 inimigos abatidos – Leitor: Adrian Maciel L. Müller – Niterói/RJ
1760 inimigos abatidos – Leitor: Alexandre Piacenti de Jesus – São Paulo/SP
1647 inimigos abatidos – Leitor: Eduardo de Amorim Nunes – Mauá/SP

Vamos lá! Estes são os novos desafios para você encarar:



Beetle Adventure Racing
Melhor tempo total no circuito Coventry Cove, jogando no modo Time Attack do Single Race.

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda as perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Harry Potter e a Pedra Filosofal (Game Boy Color / Game Boy Advance).
Prêmio para o vencedor: um Nintendo 64.
Envie suas cartas até: 31 de março de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Qual é o nome da casa defendida por Harry na Copa das Casas?**
2 **Como se chama, na verdade, Você-Sabe-Quem?**
3 **Para que serve o feitiço Wingardium Leviosa?**
4 **O que as crianças costumam colecionar na escola de Hogwarts?**
5 **Onde se localizam as lojas de material escolar para bruxos iniciantes?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO HARRY POTTER**
REVISTA NINTENDO WORLD, CAIXA POSTAL: 7550 – CEP: 06296-990 – SÃO PAULO/SP

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM DEZEMBRO DE 2001

SUPER MARIO ADVANCE 2 GAME BOY ADVANCE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAMECUBE
SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
STAR WARS – ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
GOLDEN SUN GAME BOY ADVANCE
SONIC ADVANCE GAME BOY ADVANCE
PIKMIN GAMECUBE
FIFA SOCCER 2002 GAMECUBE
TEKKEN ADVANCE GAME BOY ADVANCE
SIMPSONS ROAD RAGE GAMECUBE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE **NW**

MARIO SUNSHINE GAMECUBE
RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
POKéMON ADVANCE GAME BOY ADVANCE
TUROK EVOLUTION GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU GAME BOY ADVANCE
MORTAL KOMBAT 5 GAMECUBE
SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
BREATH OF FIRE II GAME BOY ADVANCE
CRASH BANDICOOT: THE RUGE ADVENTURE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



março/abril
Bloody Roar: Primal Fury
Burnout
Driven
ESPN MLS Extra Time 2K2
Gauntlet Dark Legacy
Home Run King
James Bond 007: Agent Under Fire
NBA 2K2
NFL Blitz 2002
Pac-Man World 2
Soccer Slam
Spider-Man
Spy Hunter
Virtua Striker 2002
Zoo Cube

março/abril
All-Star Baseball 2K3
Baseball Advance
Blender Bros.
Breath of Fire II
Britney's Dance Beat
Casper
Collector Series Arcade Advanced
Decathlon Advance
Grand Theft Auto 3
Ice Age
Mary-Kate & Ashley Girls Night Out
Mike Tyson Boxing
Monster Jam Maximum Destruction
Moto GP
Motocross Maniacs Advance
Muppet Pinball Mayhem
Nascar Heat 2002
Rainbow Six: Rogue Spear
Robocop
Scorpion King
Sheep
Spider-Man
Tony Hawk's Pro Skater 3
Top Gun

março/abril
Bear in The Big Blue House
ET Cosmic Garden
Fort Boyard
Rhino Rumble
Shantae
Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.



FÓRUM

O que você acha da seção Arena? Ótima, boa, ruim? Vai mano, falai!
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.



Tony "Site" Pro Skater

Ele detona até na Internet!

Tony Hawk retornou arrasador em seu jogo para o GameCube. Chegou com tudo o que você queria e até um pouco mais. Radical não basta para dizer o quanto **THPS 3** é caprichado. Som de primeira, novas manobras e modos de jogo para você detonar (ou se arrebentar no chão). A Activision criou uma espécie de portal dedicado a todas as versões do game: http://www.activision2.com/tony_hawk. Lá você confere imagens, filminhos, papéis de parede e uma visão geral de tudo que cada uma das versões proporciona.

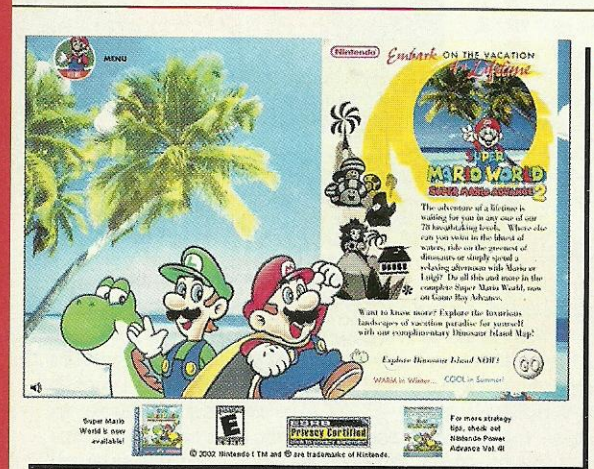
O mais divertido é que enquanto você navega, pode ir curtindo uma sonzeira animalesca. E não é só isso! As músicas podem ser trocadas em um menu ativo que fica o tempo todo na tela. Bom demais!

Corrida ao extremo!

Velocidade e insanidade no site de XG3

Esqueça as versões anteriores de **Extreme G** lançadas para o Nintendo 64. Tudo mudou, só que para melhor! Se o seu negócio é som pesado, adrenalina e alta velocidade, o seu game é **Extreme G3** para Nintendo GameCube. Com uma excelente qualidade sonora e visual, esse é o tipo de jogo que prende e vicia de montão. Você pilota uma motoca futurista com diversas armas, e precisa acelerar forte e mandar bala nos adversários. Visite o site oficial e saiba mais sobre essa loucura toda: http://www.extremeg3.com.





O bom e velho Mario de sempre...

O mundo do bigodudo é uma festa!

A vida de um ser humano é marcada por muitos momentos marcantes. Um deles é jogar **Super Mario World**. Que delícia era se trancar no quarto e ficar jogando até cansar. A sua mãe mandando você dormir, e na sua cabeça só a frase "só mais um pouquinho, mãe!". Bons tempos aqueles. Agora é a hora de um dos games mais viciantes dos anos 90 retornar ao universo Nintendo. A diferença agora é que você não precisa necessariamente ficar em casa para se divertir. **Super Mario World: Super Mario Advance 2** pode ser levado aonde você quiser. Se você é realmente aficionado pelos games do bigodudo, não pode deixar de jogar este clássico inesquecível. E nas horas vagas, visite o site especial http://www.gameboy.com/smw. Lá tem imagens, filmes, informações e até dicas secretas!



Resident Evil na área

O horror está à solta!

O site oficial japonês do game **Resident Evil** sempre é atualizado, e você não pode deixar de acompanhar esses magníficos presentes que a Capcom está preparando para o GameCube. O site conta com uma enxurrada de belas imagens e vídeos com ótima resolução de fazer babar, ou melhor, tremer. Visite http://www.capcom.co.jp/bio. E cuidado com os sustos!

Você manda!

Qual destes games de Game Boy Advance você gostaria que a Nintendo lançasse no Brasil?

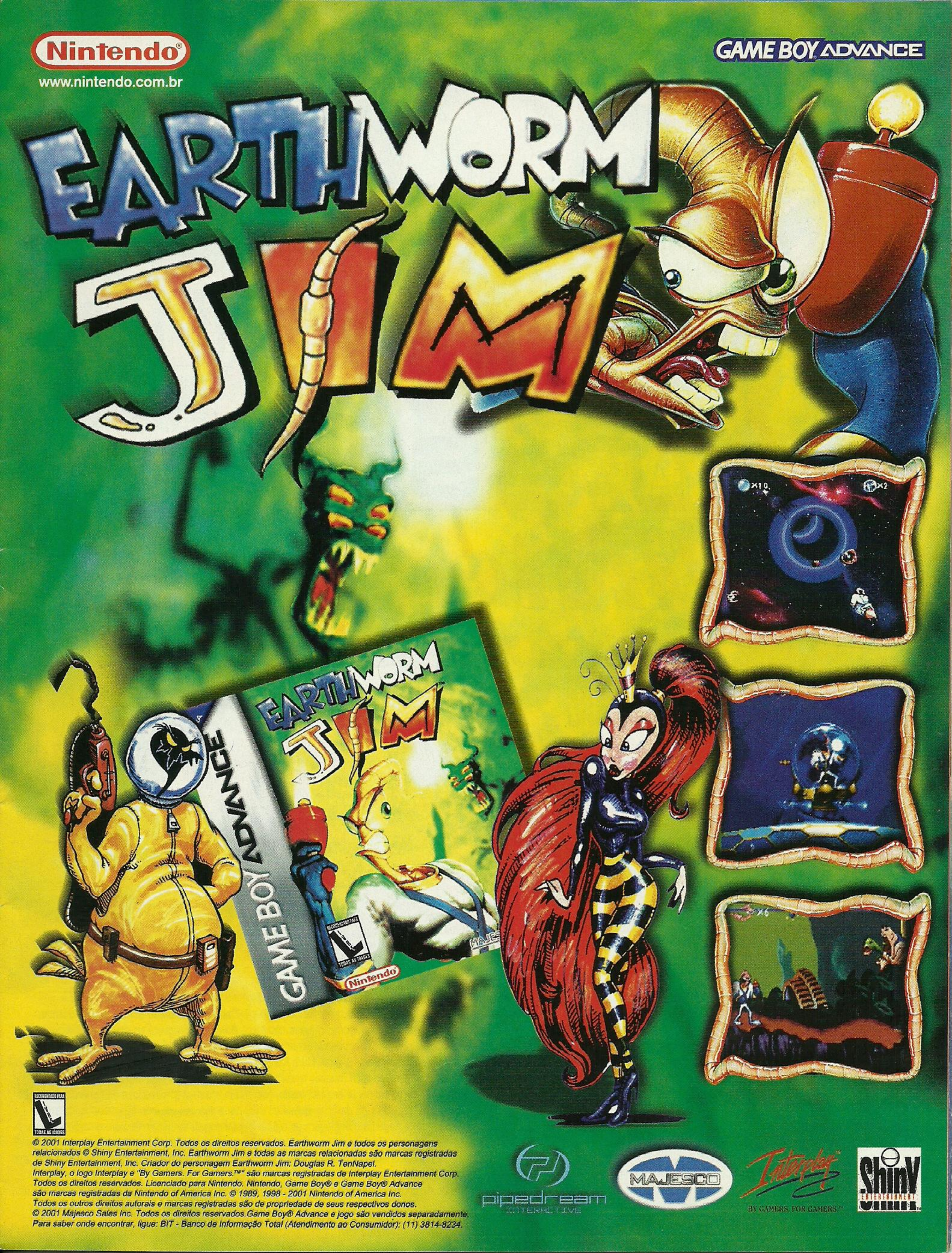
Golden Sun	38%
Jackie Chan Adventures	22%
Monstros S.A	21%
Crash Bandicoot: The Huge Adventure	13%
Meninas Super Poderosas: Mojo Jojo A-Go-Go	6%

Fonte: Pool do site http://www.nintendo.com.br

Onde você mais joga o seu Game Boy?

Em todo lugar	62%
Durante as viagens	18%
No banheiro	18%
No trabalho	2%
Em filas	1%

Fonte: Pool do site http://www.nintendo.com.br



© 2001 Interplay Entertainment Corp. Todos os direitos reservados. Earthworm Jim e todos os personagens relacionados © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim e todas as marcas relacionadas são marcas registradas de Shiny Entertainment, Inc. Criador do personagem Earthworm Jim: Douglas R. TenNapel.
Interplay, o logo Interplay e "By Gamers. For Gamers.™" são marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos os direitos reservados. Licenciado para Nintendo. Nintendo, Game Boy® e Game Boy® Advance são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1989, 1998 - 2001 Nintendo of America Inc.
Todos os outros direitos autorais e marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos.
© 2001 Majesco Sales Inc. Todos os direitos reservados.Game Boy® Advance e jogo são vendidos separadamente.
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

A CASA DA Nintendo®

Doze heróis dos videogames trancados numa mansão. Qual o resultado? Muita confusão!

Por Augusto Olivani

Em qualquer canto do país, só se fala em Casa dos Artistas e Big Brother Brasil. E a **NW** resolveu entrar nessa onda de "Reality Shows" – é claro, também queremos tirar uma casquinha dessa parada! Num acesso de loucura total, resolvemos ver o que aconteceria se doze personagens Nintendo fossem confinados por noventa dias em uma mansão. Ficou curioso? Então confira já!
Shigeru Miyamoto, o Silvio Santos da Nintendo, resolveu se dar bem. Aproveitando a idéia brilhante do SBT, o cara criou a Casa da Nintendo. A idéia é simples: juntar, num lugar só, um monte de famosos dos games – alguns mais conhecidos, outros nem tanto –, todos com personalidades bastante opostas. Concorda que seria curioso ver tanta gente diferente juntas em um só lugar?
Mesmo ocupados com seus novos projetos, grandes estrelas como Mario, Link e Samus Aran não foram poupadas. De olho nos conflitos, Miyamoto convidou também o vilão Bowser e personalidades controversas, como Joanna Dark e Conker. Sem contar os eternos coadjuvantes, como Kazooie, Dixie Kong e Princesa Peach. O glamour ficou por conta do primeiro e único agente secreto James Bond. Essa é a mistura explosiva que Miyamoto bolou para elevar ainda mais o ibope da Nintendo na batalha dos consoles.

Amigos, amigos

O clima festivo no início do programa. Mario e a Princesa Peach colocavam o papo em dia, enquanto Bowser dava palpites na conversa e contava piadinhas. Zelda e Link levavam um papo sério, mas eram muito carinhosos um com o outro. Kazooie parecia um pouco deslocada, já que ninguém sabia direito quem era ela. Samus fazia um tipo meio indiferente, de quem não deveria estar ali. Conversava com Joanna Dark, que também fazia um tipinho, mas era só charme. Será que as duas estavam dando uma cantada no James Bond? Bomberman parecia uma criança, correndo de um lado para o outro, só examinando o local. Dixie Kong posava de estrelinha, mesmo sendo uma coadjuvante. E Conker... bem, Conker só tirava sarro da cara de todo mundo.
As regras, porém, obedeciam à primeira versão do programa de Silvio Santos. A cada semana, um participante era eliminado. Na primeira semana, Bomberman não se controlou com seus explosivos e foi votado pelos integrantes, depois de destruir quase metade da casa. A outra indicada foi Joanna Dark. Ela e Samus tiveram uma briga feia, porque uma pegou a maquiagem da outra sem pedir. Voou porrada pra todo lado!
Enquanto isso, o queridinho do público era Conker. O esquilo superou o charme de James Bond e até mesmo a fama de Mario e Link, para crescer nos corações do mundo inteiro. Conker fazia imitações, daí enchia a cara e partia para outra sessão de baixarias. Com seu jeito de ser, o bad-boy de coração mole conseguiu conquistar um coração dentro da casa: Kazooie. E a passarinha também cativava a platéia com sua história humilde e emocionante.

No final só sobra um!

Depois da saída de Bomberman e Joanna, Bowser começou a tramar planos sujos por baixo dos panos. Suas vítimas: Mario e Princesa Peach.
Porém, a eliminada seguinte foi Zelda. Afinal, ela era muito misteriosa e chorava demais. Daí foi a vez de Link, que ficou deslocado e não conseguia se enturmar com o resto da casa. A essa altura da brincadeira, Conker e Kazooie já eram o casal preferido de todos os fãs da Casa da Nintendo.
Bowser, cheio dos esquemas sórdidos, deu um tiro pela culatra. Todos voltaram-se contra o



E agora... quem irá participar da Casa dos Nintendo 2?

Os Participantes

Conker – o fanfarrão

O que levou na mala: dez garrafas de uísque e um charuto (caso ele ganhe, mas ele não vai ganhar, então vai fumar antes).

James Bond – o galã

O que levou na mala: vinte trajes de gala completos, cinco pares de sapatos finos, dez camisas Armani, quatro calças de sarja Polo Ralph Lauren, cinqüenta cuecas Ralph Lauren e vinte sungas e a Walter PPK.

Link – o bom de coração

O que levou na mala: um monte daqueles trapos verdes que ele teima em usar como roupa, inclusive aquele capuzinho estranho. Xiii...

Bomberman – o cara espalha bombas por aí... dizer o que dele?

O que levou na mala: Bombas, bombas e mais bombas. E alguns explosivos.

Mario – o camarada

O que levou na mala: três macacões azuis, dez camisetas vermelhas, dois pares de luvas brancas, um aparador de bigodes e uma chave-inglesa.

Bowser – o vilão

O que levou na mala: nada, porque ele é do mal. Vilão que é vilão não usa roupa.

As Participantes

Samus Aran – a mercenária

O que levou na mala: várias presilhas para segurar aquele monte de cabelo.

Dixie Kong – a preparada

O que levou na mala: três bonés, dez shortinhos-jeans, cinco presilhas de cabelo e sessenta blusinhas.

Zelda – a misteriosa

O que levou na mala: segredo...

Joanna Dark – a psicótica

O que levou na mala: alguns coturnos, blusas, calças e collants. Todos pretos, é claro.

Princesa Peach – a ingênua

O que levou na mala: nada além do vestido cor-de-rosa. Afinal de contas, ela é uma princesa humilde (você por acaso já viu Peach com alguma roupa diferente a não ser aquela rosa com saião??)

Kazooie – a biruta

O que levou na mala: pô, ela é uma passarinha, mas ela não deixou de levar um lustra-bico.

vilão, e ele acabou eliminado. Na seqüência foi Samus, que tentou um relacionamento com James Bond. Só que o agente a trocou por Dixie Kong sem mais nem menos. Samus ficou uma arara e descontou em todo mundo. Nas votações que se seguiram, Dixie e Bond foram eliminados. Tudo porque eram um casal estranho demais aos olhos do público.
A final foi disputada por Princesa Peach, Mario, Conker e Kazooie. O primeiro a ser votado foi Mario, por ser o mais conhecido, o mais famoso, e também o mais rico. Depois, a Princesa, porque ela estava sobrando ali. Todo mundo queria ver o casalzinho Conker e Kazooie na final!
E como uma verdadeira história de amor, todo mundo votou em Conker. E a vencedora da Casa dos Nintendo acabou sendo Kazooie, a passarinha que ninguém dava atenção. Como prêmio, ela ganhou de Miyamoto o convite para estrelar um game só dela. Enquanto isso, Conker ganhou popularidade e está entre os personagens mais importantes da Big N.

Importante: essa matéria é uma obra de ficção. Nada do que foi descrito no texto acima realmente aconteceu. Foi só uma brincadeirinha da Nintendo World pra você!

É o h

Capa japonesa

Capa americana

Quanto mais a gente reza, **mais assombração aparece**! Nem um, dois ou três: são **sete novos RE para o GameCube**!

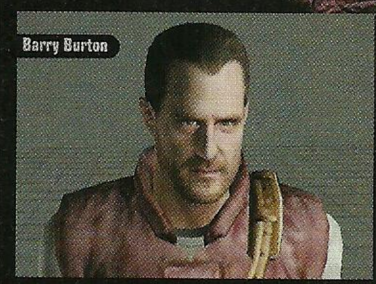
Por **Eduardo Trivella**



Chris Redfield

Jill Valentine


Rebecca Chambers


Barry Burton

Até parece brincadeira, mas há até um tempo, tinha muita gente rezando mesmo pra que um certo tipo de assombração aparecesse nos consoles Nintendo. Quando foi lançado para PlayStation, em meados de 1996, Resident Evil divertiu, assustou e espantou todos que encararam o primeiro game verdadeiramente de terror de que se tem notícia. RE foi um dos mais vendidos para a plataforma da Sony, e não é de se admirar que a Capcom tenha decidido lançar seqüência atrás de seqüência em cima de seqüência ao lado de seqüência, e até mesmo alguns "spin-offs" (algo como "derivados"), como foi o caso dos games que levavam a marca "Survivor".



A nação nintendística, que na época tinha o Nintendo 64 como principal console, implorava pela clemência da Capcom, e aguardava impacientemente pelo lançamento de pelo menos um título com as iniciais RE. O grande problema é que todos os jogos da série eram calcados principalmente no aspecto visual, com longas seqüências de animação em FMV (sigla para "Full Motion Video"). E todo mundo sabe que os cartuchos do Nintendo 64 não são famosos por sua capacidade de armazenar dados, principalmente os tais "filminhos" que existem aos montes em Resident Evil.

Mas como num passe de mágica, a Capcom, juntamente com a Angel Studios, anunciou que Resident Evil 2 seria lançado para o N64, com tudo o que os fãs tinham direito. Foi demais pras nossas cabeças! Ainda mais porque RE2 não estava igual a versão de PSX. Estava melhor! Ninguém sabe como, mas a Capcom e a Angel conseguiram desenvolver técnicas de compressão que achatavam um game monstruosamente grande (nos dois sentidos) originalmente lançado em dois cds, em um cartucho de 512 megabit. E ainda sobrou espaço para algumas coisas que não existiam na versão original, como um modo em alta resolução e um livro de anotações que revelava aspectos até então desconhecidos da trama.

Era a glória! Uma das séries mais cobiçadas dos videogames podia ser jogada em nosso console Nintendo! Muita água rolou, muito sangue escorreu, e um novo videogame Nintendo nasceu. E com ele, uma nova perspectiva para os fãs da consagrada série da Capcom.






horror!

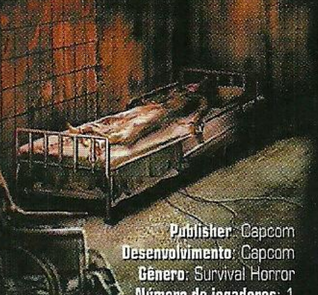
Exclusividade é bom e a gente gosta

O GameCube não é uma dádiva apenas para quem joga. Quem desenvolve games levantou as mãos para o céu quando soube da decisão da Nintendo de passar a utilizar uma mídia mais barata e com maior capacidade de armazenamento. Uma das empresas que adorou tal medida foi a Capcom, que, num pronunciamento que ficará para sempre na memória dos fãs, disse que além de dar completo suporte ao novo console Nintendo, a série RE seria exclusividade dos cubistas a partir dali.

O evento reuniu a imprensa mundial especializada e contou com a presença do criador da série, Shinji Mikami, e de Shigeru Miyamoto, um cara que sempre desenvolveu games muito menos violentos que RE, mas que nem por isso deixou de dar suas valiosas opiniões. Sente só o que o mestre japonês disse na época: "A estratégia multi-plataformas é boa, mas quando uma equipe trabalha em adaptar um game de um console para outro – não refazendo, mas apenas copiando – a energia que poderia ser gasta para criar algo novo é desperdiçada. Isso é algo que sempre procuro evitar. Portanto, como criador de games, aplaudo a decisão de Mikami e sua equipe". Falou pouco, e falou bonito!

O primeiro game a sair dessa decisão será um "remake" do primeiro Resident Evil, ou seja, o mesmo jogo, só que totalmente remodelado, com gráficos e efeitos sonoros muito mais perfeitos, cenários completamente novos e otras cositas más. Mikami afirma que jogos inéditos, como o "capítulo introdutório" Resident Evil 0 e o futuro Resident Evil 4, também estão em desenvolvimento, mas que ele decidiu começar tudo de novo desde o início, para dar aos donos do Cube a chance de se familiarizar com a série antes de entrar em território desconhecido. Em suas próprias palavras, "se nós lançassemos primeiro o RE4 para GameCube, haveria muitos jogadores que não teriam jogado a série desde a parte um. Achamos que essa era uma boa oportunidade para restabelecer a franquia como entretenimento de horror, e então conduzí-la até o quarto capítulo. Pode ser que muita gente tenha ficado surpresa por nós termos escolhido o GameCube para dar a exclusividade de Resident, mas quando parei para pensar sobre o futuro dos games, percebi que minhas idéias sobre "diversão" são muito parecidas com aquelas que a Nintendo tem propagado ao longo dos anos".

Muita gente pode até ter ficado surpresa com essa jogada da Capcom, mas nós da NW ficamos agradecidos! E depois de lançar o esperado Remake de RE1, a Capcom pretende desovar no mercado uma adaptação de nosso velho conhecido RE2, seguido de perto por RE0, que é um jogo completamente novo e que antes estava planejado para lançamento no N64. E tem também outras adaptações de RE3: Nemesis e RE Code: Veronica até o final deste ano. Mas a grande novidade da série, o novo capítulo RE4, só sai mesmo no ano que vem. Mas tudo bem, porque até o final do ano teremos muito zumbi pra encher de bala!



Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Survival Horror
Número de jogadores: 1
Lançamento: segundo trimestre 2002

As criaturas que habitam a mansão de Resident Evil podem não ser a melhor companhia, mas pelo menos você não vai poder reclamar do arsenal!

Tudo começa no 1?

Quando a Capcom resolveu retirar a exclusividade da série das mãos da Sony e lançar Resident Evil Code: Veronica para Dreamcast, Mikami aprendeu uma lição: "Eu ouvi muitas reclamações de jogadores que diziam "Eu adoro a série Resident Evil, mas não tenho um Dreamcast". Eu não quero que isso aconteça novamente. Então agora, se você tem um GameCube, poderá jogar todos os games Resident Evil".

E para que a comunidade nintendística desenvolva mesmo uma relação estreita e fiel com a série, nada melhor do que o primeiro capítulo lançado para fazer as honras da casa e nos introduzir ao maravilhoso mundo dos mortos-vivos. RE (Biohazard) será lançado ainda este mês no Japão, e nos próximos meses nos EUA. Mas se engana quem pensa que ele nada mais é que uma cópia do game lançado há seis anos para PlayStation. Tá certo que os personagens e o grosso da jogabilidade permanecem inalterados, mas o clássico da carnificina virtual ganhou um tratamento visual mil vezes mais apurado, um aspecto muito mais sombrio e assustador e até novas áreas (como uma floresta que só de olhar já dá medo de entrar...). Além disso, a ordem em que você explora as salas, quartos e salões da mansão foi mudada, e mais ou menos 70% dos enigmas estão diferentes.

A horripilante história, que já fez muito Massaranduba borrar as calças de medo, é mais ou menos assim: durante anos, uma mansão nos subúrbios da cidade de Raccoon City tem sido a base para as experiências biológicas e altamente secretas de uma corporação mal-intencionada conhecida como Umbrella. O Esquadrão de Resgate e Táticas Especiais (S.T.A.R.S.), composto pelos times Bravo e Alpha, é mandado para investigar a casa, depois que o contato com os cientistas é interrompido e ocorrências de ataques sangrentos começam a ser registradas com freqüência. O time Bravo vacila feio, e desaparece logo que chega nas proximidades. O Alpha consegue adentrar a mansão, e a batata começa a assar a partir daí.

E não é só isso!

Além do remake de RE1 e do inédito RE0, a Capcom também vai nos brindar com adaptações fiéis dos outros capítulos da série. Por enquanto, eles dizem que esses games não sofrerão drásticas mudanças, mas a gente sempre pode torcer por um trabalho no nível de RE1, não é mesmo? Vamos dar uma breve olhada no enredo de cada um desses games.

Resident Evil 2

A história começa mais ou menos um mês depois do desastre no laboratório da mansão. A Umbrella desenvolveu o T-Vírus, uma toxina mutante para uso em armas biológicas. É claro que o vírus foge de controle e contamina tudo o que vê pela frente. Raccoon fica infestada de zumbis sedentos por sangue. Leon Kennedy e Claire Redfield chegam à cidade sem saber que seu pior pesadelo está prestes a começar.

Resident Evil 3: Nemesis

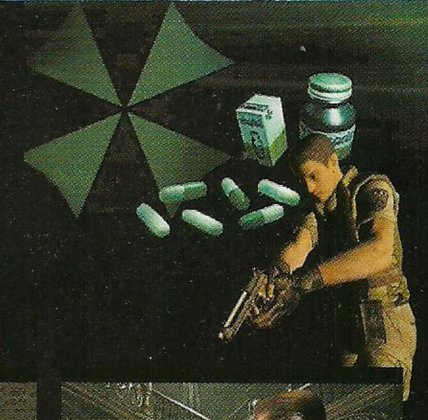
É o mês de setembro em Raccoon e depois de um mês e meio, as pessoas finalmente começam a esquecer o passado e retornam a suas vidas normais. Os membros sobreviventes da S.T.A.R.S. seguem para a Europa antes mesmo que a cidade fique sabendo de todos os detalhes daquilo que aconteceu. Todos esperavam que houvesse terminado, mas eis que de repente uma série de assassinatos inexplicáveis começa a suceder e uma estranha doença invade os corpos dos habitantes. Parece que vai começar tudo de novo...







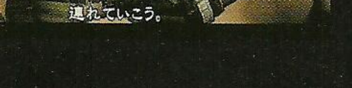




Não queime todos os cartuchos!

Dois integrantes do time Alpha são os personagens que podem ser controlados logo de saída: Chris Redfield e Jill Valentine. É só escolher um dos dois e rezar pra sair vivo dessa. Dependendo da escolha, uma pistola ou uma faca é concedida ao jogador, o que convenhamos, não dá nem pro cheiro quando se trata de matar aqueles que já estão mortos. O bom é que um arsenal completo pode ser encontrado pela casa, aumentando suas chances de sobrevivência. Espingardas, pistolas e até um lança-mísseis são utilizados para tirar aquele risinho maroto da cara dos cadáveres, monstrengos e outros seres putrefatos. Logicamente, cada arma causa um tipo diferente de ferimento nos zumbis. A pistola, por exemplo, deve ser disparada diversas vezes para que um morto-vivo empacote de vez, enquanto que um simples tiro com armamento mais pesado vai deixar o safado totalmente despedaçado pelo chão. E para que os jogadores não se acomodem e destruam a zumbizada só na base do chumbo grosso, as munições para as armas são limitadas, e devem ser encontradas durante o jogo. Aí, já viu né? Se gastar suas balas a torto e direito, os zumbis farão um banquete com você como prato principal.

E não é só. Velhos inimigos, como os dobermans babões, as aranhas gigantes e os Hunters (zumbis bombadões) estão de volta, remodelados e muito mais bonitos. Se é que se pode chamar de "bonito" uma visão do inferno... Mas os cenários... esses sim podem ser chamados de bonitos. Aliás, maravilhosos! O visual granulado, típico dos jogos de PSX, sumiu. Em seu lugar, gráficos de babar, com salas iluminadas por raios que vem do lado de fora da mansão, sombras projetadas em paredes e que mudam de forma, janelas e poças d´água que refletem os ambientes, e mais um monte de melhorias que vão encher nossos olhos quando o game for lançado. E embora muitos dos ambientes façam uso dos tradicionais cenários pré-renderizados (e não totalmente tridimensionais), a equipe de Mikami usou cenários construídos a partir de animações em CG em boa parte do game. Pra completar, há um sistema de partículas que espirra sangue em todas as direções de forma muito realista! É de dar água na boca, não é?



Ou será que tudo começa no 0?

Muito antes desse anúncio de exclusividade de RE para GameCube, a Capcom apresentou Resident Evil 0 ao mundo. O jogo seria lançado para N64, mas a empresa voltou atrás (ou será que eles já planejavam isso desde o começo?) e resolveu mudar o desenvolvimento do game e adaptá-lo para uma plataforma mais poderosa: o GameCube.

Com todo esse alarde em cima do primeiro RE, a Capcom resolveu não ficar soltando detalhes sobre os outros games da série. Tudo o que se sabe atualmente data da época em que o game estava planejado para N64. Relembre conosco!

A personagem principal é Rebecca Chambers. O demo exibido na E3 2000 (quem jogou RE0 para N64, jogou. Quem não jogou, não joga mais! He, he, he!) colocava a heroína dentro de um trem infestado de... vamos ver se você adivinha: zumbis! Zero é a chance de descobrir como todos os cães, mortos-vivos e outros mutantes tomaram conta de uma cidadezinha tão singela como Raccoon City.

Na época, falava-se de um personagem de nome Billy Cohen que poderia ser controlado e ajudaria Rebecca a dar conta do recado.

Não se sabe se será possível alternar entre os personagens a bel prazer, mas armas e itens podem ser pêgos e deixados no chão a qualquer momento, sem a necessidade de recorrer àqueles baús de fundo infinito que ficaram tão famosos nos outros capítulos da série.





Resident Evil Code: Veronica

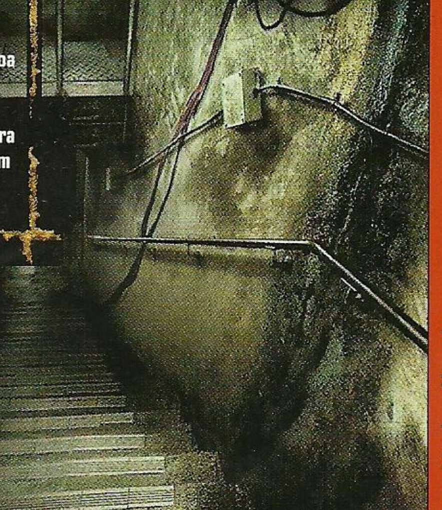
Depois de sobreviver ao terrível massacre em Raccoon City, Claire Redfield procura pistas de Chris, seu irmão desaparecido. E acaba descobrindo que as maquiavélicas atividades da Umbrella não estão mais restritas a essa cidade do meio-oeste americano. Nada disso! As terríveis bestas e mutações genéticas estão se espalhando por todo o planeta! Será que esses caras da Umbrella não têm escrúpulos?

RESIDENT EVIL
-CODE:Veronica-

Resident Evil 4

Esse é um completo mistério. Mas a julgar por aquilo que a Capcom conseguiu alcançar com o remake de RE1, muita coisa boa vem por aí. E levando-se em conta que esse será um game de segunda geração do Cube (será lançado ano que vem), temos certeza que será um título bem caprichado. O jeito é aguardar para ver e ir metendo bala nesse bando de assombração. Foi você quem pediu, não foi? Então agora agüenta, malandro!





Resident Evil Gaiden

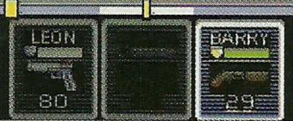
É pra levar os zumbis no bolso













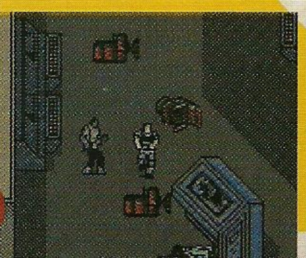
Trecho de uma conversa nos estúdios da Capcom, em 1999:
– E aí, Geoff? Que tal se nós aproveitarmos todo esse sucesso que a série **Resident Evil** está fazendo e desenvolvermos uma versão para o Game Boy Color?
– Excelente idéia, Malcolm! Quem é que não gostaria de arrepiar alguns zumbis e ver o sangue escorrendo pela tela do GBC? Vamos já para a mesa de trabalho!

Outra conversa nos estúdios da Capcom, em 2000:
– Então, Malcolm? Tudo pronto aí com essa versão de **Resident Evil** para o portátil da Nintendo?
– Tudo pela ordem, Geoff. Mas parece que nossos chefes não vão mais lançar essa bagaça, porque o GBC está com os dias contados. O Game Boy Advance vem aí e ninguém mais vai fazer jogos específicos para o Game Boy Color. Vamos ter que engavetar esse projeto.
– Não brinca! Mas que m...

Mais uma conversa nos estúdios da Capcom, no ano passado:
– Pô Malcolm... tá certo que o GBA é bacanudo e tal, tem um monte de jogos legais pra ele e tal, o bichinho vende que nem água e tal... mas e todo aquele povo que parou no Game Boy Color e ainda não comprou o Advance? Não seria legal se a gente lançasse alguma coisa pra essa galera?
– Com certeza, Geoff, meu velho! Lembra aquela versão de **Resident Evil** na qual começamos a trabalhar e tivemos que parar porque não seria mais lançada? Ainda estou com a paradinha quase pronta aqui. Vamos lá falar com a chefia! Tenho certeza que eles vão achar uma boa idéia e vão encher os bolsos de dinheiro quando o game sair! Quem sabe a gente não fica rico também?

Papinho de corredor nos estúdios da Capcom, no mês passado:
– Então, maluco! Não falei que ia dar tudo certo? **Resident Evil Gaiden** vai chegar às lojas nos próximos meses!
– Pois é, brother. Mas nem tudo deu certo! O chefe acabou de me mandar embora porque estou sempre chegando atrasado...

É claro que as conversas acima foram todas inventadas pelas cabeças malucas da **Nintendo World**. Mas bem que poderiam ter rolado, já que a versão nanica de uma das séries mais famosas dos videogames está nesse chove-não-molha faz um bom tempo. Em desenvolvimento há mais de dois anos, **Resident Evil Gaiden** levará a ação e a caça aos mortos-vivos para ambientes inéditos, como o convés de um transatlântico de luxo e o interior de um submarino.
Será possível controlar três personagens: Barry Burton, Leon Kennedy e uma tal de Lucia, que ninguém ainda sabe o sobrenome. No começo, o jogador se vira com Barry e deve salvar os outros dois (que posteriormente poderão ser controlados também), além de desativar uma arma biológica mortal para a humanidade. Só pra variar um pouco a história...
A maior parte do jogo, ou seja, a exploração propriamente dita, se passa com visão área. Já nas cenas de combate, o bicho pega em primeira-pessoa, com uma espécie de marcador que deve ser acionado no momento certo para que o disparo atinja o alvo. É meio complicado, porém, mais pra frente, quando tivermos o game nas mãos, explicaremos melhor.
A Inteligência Artificial promete tirar fumaça do hardware do GBC! Os inimigos serão muito espertos e detectarão o jogador até se ele entrar de levinho no campo de visão deles. Aí, meu amigo, é pernas pra que te quero, pois os presuntos se agruparão em bandos e virão sedentos de sangue pra cima de seu corpinho. E quem é que quer virar comida de pútridos mortos-vivos? Nós não!
Com isso tudo, dá pra esperar muita coisa da versão portátil de **Resident Evil**, menos os sustos a que estamos acostumados nos jogos para os consoles grandes. Mas aí é pedir demais, não é mesmo?







Produtora: Capcom
Distribuidora: Capcom
Gênero: Ação/Adventure
Data de lançamento: março de 2002
Número de jogadores: 1

CRASH BANDICOOT
The HUGE Adventure

Ele é estranho, esquisito e alucinado – e faz sua estréia no portátil da Nintendo

O marsupial mais famoso do mundo dos games ataca agora no Game Boy Advance. Peraí, marsupial? Que raios é isso? Bom, marsupial é uma espécie de animal caracterizada por uma bolsa na qual as fêmeas guardam seus filhotes. Como exemplos, podemos citar o canguru e o gambá. Mas será que Crash não é uma raposa? Um cachorro? Ou é simplesmente um bicho estranho cor-de-abóbora? Ou é mesmo um "bandicoot"? Não interessa. O que importa mesmo é que o personagem, que já fez muito estrago no PlayStation e que recentemente ganhou um jogo para o PS2, mudou de ares e resolveu dar as caras no Game Boy Advance. O game será lançado no dia primeiro de abril, e isso não é mentira!











Um vilão como todos os outros
Crash Bandicoot: The Huge Adventure é o primeiro jogo do personagem para qualquer portátil. Já que encolheram o bicho e suas franquias para caber no Advance, o pessoal da Vicarious Visions (de **Tony Hawk's Pro Skater 2**) pensou em algo parecido para adaptar Crash. Aqui, o problema é com o doutor Neo Cortex, um vilão mala-sem-alça que deseja – adivinhe – dominar o mundo. Para isto, resolveu encolher a Terra para o tamanho de um caroço de jabuticaba. É por isso, veja só, que o game se chama "The Huge Adventure", ou "A Enorme Aventura"!
A irmã de Crash Bandicoot, Coco, está construindo uma arma que tem efeito inverso à de Cortex. Mas para ela funcionar, Coco precisa usar um cristal especial. Adivinhe quem vai atrás desta preciosa pedra? Isso mesmo: o nosso bicho-herói esquisito. Tudo isso é a desculpa para uma aventura de vinte níveis que vai das florestas maias até as gélidas cavernas do Ártico. Assim como em seus jogos antigos, a jogabilidade vai do consagrado side-scrolling até níveis de perseguição em 3D, passando por seqüências de combate aéreo, porém, estas cenas 3D nem são de impressionar tanto. É o básicão do jogo que é bem competente. O estilo plataforma clássico é muito bem usado em **The Huge Adventure**, e as variações de um nível para o outro são realmente interessantes.

Dificuldade barra-pesada
Se no básico o jogo é bom, no "incremento" a coisa desandou, então a Vicarious Visions resolveu apelar na dificuldade. Não que o jogo seja extremamente difícil, cheio de quebra-cabeças complicados ou de caminhos que levam a lugar algum. É mais ou menos assim: lembra daqueles antigos jogos do Mario, nos quais você perdia a vida se qualquer coisa encostasse em você? Em **Crash Bandicoot**, isto acontece o tempo inteiro. Qualquer coisinha, e ele já morre. Se tropeçar num inseto minúsculo, ele morre. Se encostar no fio de cabelo preso ao dedão do inimigo, ele morre. Isto acaba sendo extremamente irritante e frustrante, já que você precisa errar muitas vezes antes de acertar uma.
Apesar disto, **Crash Bandicoot: The Huge Adventure** é melhor em jogabilidade e conceito do que a maioria dos jogos de plataforma que existem por aí. O design das fases é bem bonito e a jogabilidade é ótima, com excelente resposta dos comandos. Fique esperto e não perca essa parada: Crash é o cara que faltava ao GBA. N

Produtora: Vicarious Visions
Distribuidora: Universal Interactive
Gênero: Plataforma/Aventura
Data de lançamento: abril
Número de jogadores: 1



Jogue seu GameCube ou seu Video Game preferido em qualquer lugar

PARCELAMOS EM ATÉ 6 VEZES

NINTENDO GAMECUBE

ACESSORIOS



RFU Adapter



Extension Cable



S-Video Cable

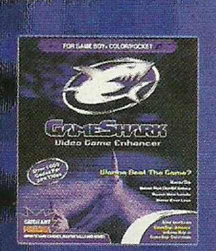
Tela de LCD compatível com GameCube e outros Video Games



ACESSORIOS



GameShark Advanced



GameShark Color

Flash Memory Card 8Mb



Power Pad Controller

XBOX

INTERACT



S-Video Cable



Blue Thunder Racing Wheel



Link Cable



Shark Light

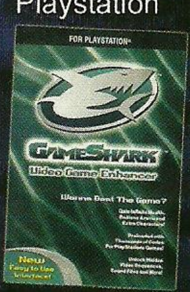
Glow Guard



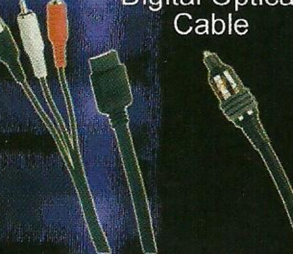


GameShark2 c/ DVD
Libera o DVD do PS2

GameShark Playstation



Digital Optical Cable



S-Video Cable



DVD/TV Master Remote

Component Video Cable




The Legend of Zelda, Majora s Mask




Tony Hawk 2

Pokemon Stadium

Formas de Pagamento:

- PARCELAMOS EM ATÉ 6X
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO



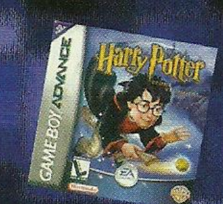
(11) 6236-1157

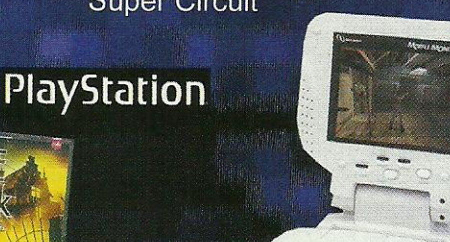
Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy
Despachamos para todo o Brasil via sedex.

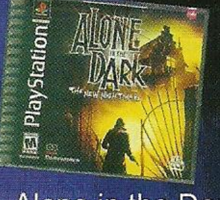
GAME BOY ADVANCE


Super Street Fighter 2


Mario Kart Super Circuit


Harry Porter e a Pedra Filosofal

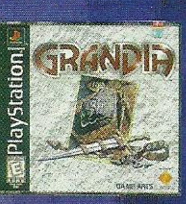



Alone in the Dark


Playstation com Monitor

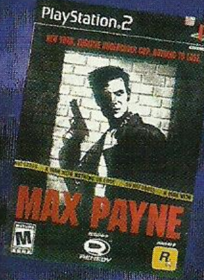
PlayStation 2

Multitap


Grandia


Final Fantasy Chronicles

The King of Fighters 99


Max Payne


Grandia 2

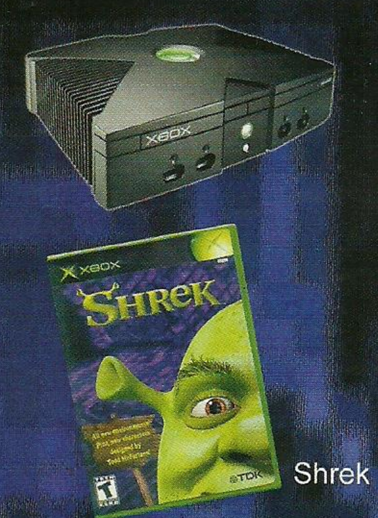

Metal Gear Solid 2


Final Fantasy X

XBOX


Odd World


Silent Hill2


Shrek


Night Caster



O maior clássico da era Super
volta – em versão portátil e

Em 1991, surgia o Super Nintendo. Acompanhando sua embalagem, havia um cartuchão cinza, retangular e com grandes letras coloridas em sua etiqueta. As letras formavam uma frase com três palavras que podiam ser traduzidas, em português claro, como "O Mundo do Super Mario". Não é preciso ser professor de inglês ou ter memória de elefante para saber do que estou falando. **Super Mario World** é, sem dúvida alguma, o game mais jogado da história do Super NES e um dos títulos mais completos já criados pela Nintendo. Para os velhos fãs, a informação é óbvia. Todo mundo que jogou videogame no início dos anos 90 com certeza deu seus pulinhos com Yoshi, enfrentou com afinco os capangas de Bowser e gastou as pontas dos dedos para encontrar as 96 saídas de **Mario World**. Uma das melhores notícias que tivemos nos últimos tempos foi a

1 É praticamente a mesma coisa...

A identificação é imediata: é só começar a rolar a musiquinha do início para saber que este se trata de um game do Mario, – e claro –, de Super Mario World. **E está tudo lá, igualzinho. As mesmas cores, a mesma música, o mesmo estilo de letras, os gráficos inalterados, só que tudo numa telinha de cristal líqüido. É jogar e chorar de emoção.**

2 Mas está diferente!

A sensação é a mesma, mas quem já conhece vai sentir que alguma coisa está mudada. É isso aí: Mario World **para GBA é uma versão bem mais lapidada que o game para Super NES. O game ganhou vozes digitalizadas, novas opções de jogo, mais um personagem controlável, um minigame inteiro a mais... é a mesma coisa, mas está diferente. Deu pra sacar?**

3 E tem o Luigi!

E desta vez ele faz toda diferença do mundo! O que isso quer dizer? Que agora o Luigi é realmente diferente do Mario. No Super NES, a única diferença entre os dois brothers era a cor da roupa. Agora, Luigi age igualzinho ao Luigi de Super Mario Bros. 2. **Para escolhê-lo, é só pressionar o botão R na tela do mapa. Sinta só as diferenças entre os dois personagens:**
– Luigi pula mais alto que o Mario (bem mais alto), só que no chão é um pouco mais lento que seu irmão.
– Quando Luigi está com a capa não voa tão alto quanto o Mario.
– As bolinhas de fogo de Luigi "pipocam" mais alto que as do Mario.
– Quando Luigi está cavalgando no Yoshi, pode cuspir os inimigos de uma vez, sem precisar engoli-los.

4 O Mario fala!

E como! Os programadores de Super Mario Advance 2 **conseguiram a proeza de inserir uma porção de vozes digitalizadas naquele minúsculo pedaço de silício que é o cartucho do GBA. Então, é só aumentar bem o volume para ouvir o Mario comemorando o cogumelo que acabou de comer, ou lamentando a queda acidental num buraco. "Letsagou", "Mammamiiia", "Gotcha!" são frases que você vai cansar de ouvir pelo game. Não é nada excepcional, mas deixa o lance bem mais divertido. Isso sem falar da trilha sonora, impecável, uma das mais inspiradas da era 16-bit. Repare que certas músicas estão um pouco mais agudas que as originais. Jogar com um fone-de-ouvido é indispensável para notar esses detalhes.**

AVALIAÇÃO (RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES)

Gráficos **9,5** / Som **9,5** / Jogabilidade **9,7** / Diversão **10,0** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 9,5



NES está de
muito mais divertida

Por **Pablo Miyazawa**

transposição perfeita deste clássico para a telinha do Game Boy Advance. **Super Mario World: Super Mario Advance 2** é exatamente o mesmo game fantástico lançado há mais de dez anos, mas com diversas inovações e numa versão de bolso, para a diversão rolar a qualquer hora e em qualquer lugar.

Claro que existe muita gente que nunca jogou **Super Mario World** na vida. E para essas (infelizes) pessoas, dizemos sem pensar: este é um dos melhores games da história, e você PRECISA jogá-lo de qualquer maneira. Simples e direto. Agora, se você é um jogador das antigas que já viu de tudo e é mais chegado a novidades, vamos convencê-lo de outra maneira. Separamos aqui dez motivos que fazem de **Super Mario World: Super Mario Advance 2** um título essencial e obrigatório a qualquer coleção de games. Prepare-se!

5 Não há como se perder

Quem jogou no Super NES, sabe: encontrar todas as 96 saídas de Mario World **era tarefa das mais trabalhosas e frustrantes, mas complicado mesmo era saber em qual estágio faltava procurar, já que o game não dava nenhuma indicação ou referência (apenas os pontinhos vermelhos no mapa). Esse problema acabou no GBA. Ao apertar o Select na tela do mapa, o jogador se depara com uma tela de informações completíssima que indica, entre outras coisas:**

– se determinada fase ou castelo assombrado tem duas saídas, e se ambas já foram encontradas.
– Se todas as moedas Yoshi de cada fase já foram coletadas.
– Quem terminou o estágio (o Mario ou o Luigi).
– Há quanto tempo você está jogando.
– Quantas saídas foram encontradas até o momento.

Seja sincero: há como se perder com essa boiada toda?

6 É uma surpresa atrás da outra

Um jogador com olhar mais clínico encontrará uma infinidade de pequenas diferenças entre o Mario World **para GBA e o do Super NES. Por exemplo, se estiver como Mario voador e for acertado, você não fica pequeno de uma vez: agora, você volta a ser o Super Mario e não perde o item que estiver em sua caixinha. Novidades também com as moedas do Yoshi. No GBA, elas existem em todas as fases do jogo (até nos castelos dos Koopas), o que dá um total de mais de 350 moedas! É claro que algo especial acontece se você pegar todas, então é só procurar! Também dá pra salvar a qualquer momento na tela do mapa. E não é só o seu progresso que é gravado, mas também a sua quantidade de vidas, sua pontuação e até se você tem o Yoshi ou não! E é claro que a tela final da nova versão é diferente da original. Só jogando muito para perceber todas as novidades.**

7 Agora é portátil

O Game Boy por si só é uma das idéias mais geniais do século XX. Pense bem: jogar seus games favoitos a qualquer hora do dia e em qualquer lugar do planeta é ou não uma das grandes vitórias tecnológicas da humanidade? E antigamente, na época do primeiro Game Boy e do Game Boy Color, éramos obrigados a jogar meras adaptações de grandes clássicos, que não passavam nem perto dos originais. Agora é diferente. Super Mario World: Super Mario Advance 2 **é idêntico e melhor que o jogo que você cansou de malhar no Controller do Super Nintendo. Aquela aventura que atormentava sua vida na televisão da sua casa agora pode ser curtida na rua, na praia, na beira da piscina, na fila do banco, no pátio da escola... De arrepiar, né?**

8 E tem o Mario Bros.!

Isso aí, é um game extra inteirinho. Quem jogou o primeiro Super Mario Advance **já jogou** Mario Bros.**. Quem não conhece, vai curtir a boa e velha guerra nos esgotos por moedinhas sob o ataque de insetos, tartarugas e outros monstros raivosos. O minigame é perfeito para aqueles momentos nos quais você não quer pensar muito, ou quando você estiver encalhado em alguma fase muito complicada de** Super Mario World **(como a Tubular, por exemplo). É só entrar em** Mario Bros.**, detonar umas tartarugas e relaxar!**

9 São tantas emoções...

Quem não se emocionou quando viu o Bowser voando num balão pela primeira vez? Quem não sofreu tudo o que podia para atravessar a fase Tubular? Quem não se viu desesperado dando voltas no mesmo lugar na Forest of Illusion? Quem não passou noites e mais noites em claro até abrir as 96 saídas do jogo? Quem não desconfiou que o número de saídas ultrapassava 96 e procurou loucamente por mais quatro saídas, para só depois acreditar que elas não existiam? Se alguma dessas afirmações se encaixa a você, Então não perca mais tempo. Corra agora para adquirir o seu cartuchinho de Super Mario Advance 2**. A satisfação será como a de comer um suculento Big Mac: você está cansado de sentir o gosto, mas o sabor é bom mesmo assim.**

10 É um jogo do Mario, pô!

Precisa dizer mais? Mario é Mario em qualquer videogame que a Nintendo lançar. O primeiro Super Mario Bros. Para Nintendinho virou de ponta-cabeça todo o conceito dos videogames. Super Mario Bros. 3 **foi um dos games mais vendidos da história e apareceu até em filme de Hollywood.** Super Mario 64 **é considerado por grande parte da crítica especializada o melhor game de todos os tempos. Não tem pra ninguém: se o bigodudo e sua turma estiverem na embalagem, você pode ter certeza absoluta de que o game é perfeito. E se** Super Mario World **não fugia à essa regra, você tem dúvidas sobre** Super Mario Advance 2**? Chega de chover no molhado! Se após tantos motivos óbvios você não se convenceu de que** Super Mario Advance 2 **é maravilhoso e essencial, você nem deveria ler a** Nintendo World**! Aquele velho ditado cabe aqui muito bem: "quem não curte** Super Mario World**, bom sujeito não é, ou é ruim da cabeça, ou doente do pé!". E tenho dito!**

Estratégia completa!

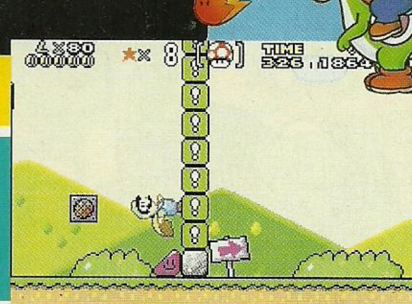
Chegar ao final de **SMW** é fácil. A maioria das fases não tem segredos, só é preciso um pouco de habilidade para chegar ao final. O maior desafio mesmo é encontrar todas as 96 saídas do jogo. Às vezes, é preciso encontrar uma chave e colocá-la na fechadura. Em outras, você deve procurar a saída alternativa da fase. Nesta nova versão, ficou bem mais fácil cumprir a missão: é só pressionar Select na tela do mapa para acessar uma tela especial que indica todos seus objetivos no jogo. Assim é moleza! A seguir, acompanhe como encontrar todas as saídas secretas de **Super Mario World**:



Mundo 2

Praticamente todas as fases de Donut Plains possuem duas saídas. Fique atento à fase Top Secret House (que aparece quando você encontra a saída secreta da Donut Secret House)! Essa vale ouro!

Donut Plains



Donut Plains 1

Esta chave é mais fácil de ser achada se você já tiver aberto o Green Switch Palace (Palácio dos Blocos de Exclamação Verde – veja Donut Plains 2). No final, há uma parede de blocos verdes. Corra em direção ao muro sem pular, para subir na vertical. A chave e a fechadura estão lá em cima. Se os blocos verdes ainda não estiverem visíveis, tome distância e voe por entre os canos que estão no topo para encontrar a chave.
Para onde leva: Donut Secret 1





Donut Plains 2

Entre pelo segundo cano verde do teto (após a metade da fase) com o Mario grande ou montado no Yoshi. Pegue o casco de tartaruga azul e arremesse-o no bloco mais alto. Um pé de feijão sairá dali. Se preferir – e estiver com o Yoshi – coma o casco azul e voe até a abertura do teto. Suba para encontrar a chave.
Para onde leva: Green Switch Palace

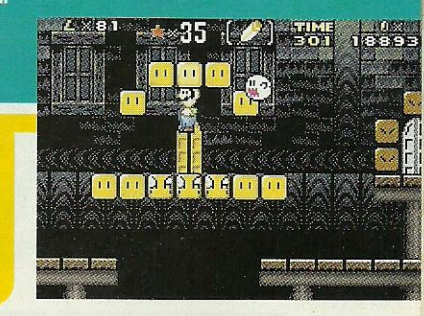
Donut Secret 1

Nade até encontrar um botão Switch de transformação (bloco com um P). Carregue o P até os blocos marrons que estão logo à frente (próximos a uma fechadura). Pise no P, passe pelas moedas e bata a cabeça no bloco de interrogação amarelo. Use a chave na fechadura.
Para onde leva: Donut Secret House

Donut Secret House

Siga e entre na porta que está no final. Daí, vá para a esquerda e pegue todas as moedas que estão cercando uma plataforma suspensa. Pegue o P que está ali e volte até a plataforma. Pise no P para uma porta aparecer. Entre por ela para encontrar a primeira saída.
A segunda saída é parecida, só que ao invés de entrar pela porta que aparecer, você terá que subir rapidamente até a frente da outra porta (aquela que você não podia alcançar porque não havia chão). Bata a cabeça no bloco do meio para fazer um pé-de-feijão aparecer. Suba rapidamente nele e siga para a direita.
Você encontrará uma outra porta que desaparecerá quando o efeito do P passar. Entre por ali para encontrar o Big Boo. Pegue os blocos azuis que estão no chão e arremesse nele três vezes.
Para onde leva: Star World 1





Donut Ghost House

Entre na fase com o Mario usando a capa. Siga em frente até ter espaço suficiente para voltar correndo e voar. Voe beirando o paredão da esquerda até alcançar a passagem no topo. Entre ali e siga até encontrar uma porta que leva à saída secreta.
Para onde leva: Top Secret Area

Mundo 3

É aqui que está o acesso para mais um Switch Palace e para mais uma das pontas da Star Road. Atenção especial na Vanilla Ghost House! Ela não tem duas saídas, mas se perder ali é fácil!

Vanilla Dome





Vanilla Dome 1

Essa fase é mais fácil se você já tiver aberto o Red Switch Palace. Siga até uma plataforma feita de blocos ! vermelhos. Suba e bata a cabeça no bloco amarelo para um pé-de-feijão aparecer. Suba para encontrar a chave e a fechadura.
Se não tiver encontrado o Red Switch Palace, vá montado no Yoshi até o ponto da fase onde existem dois canos amarelos no teto e um bloco amarelo no meio. Pule e aperte o botão A para sair do Yoshi e acertar o bloco amarelo. Suba no Yoshi novamente, pule e aperte o R para saltar bem alto e alcançar o pé-de-feijão que leva até a chave e fechadura.
Para onde leva: Vanilla Secret 1

Vanilla Dome 2

Entre na água e bata no bloco amarelo para um pé-de-feijão aparecer. Siga em frente e nade até encontrar um bloco de interrogação sozinho, na parte de cima da tela (fora da água). Suba neste bloco e salte para uma beirada à direita, depois pule para esquerda. Carregue o bloco P que está ali para a esquerda e pise nele. Atravesse a parede de moedas e caia pelo segundo buraco. Desça em outro buraco (que está cheio de moedas) e siga para esquerda para sair da água e encontrar a chave. Caia na água com a chave e leve-a para a fechadura.
Para onde leva: Red Switch Palace



Vanilla Secret 1

Esta fase é só subida. Siga até encontrar um buraco no teto que está cercado de tartarugas vermelhas voadoras que voam de um lado para o outro. Desça até uma plataforma maior (você tem que estar com a capa), tome distância e voe para a esquerda até um cano verde no alto. É só entrar por ele e cruzar a trave final.
Para onde leva: Star World 2

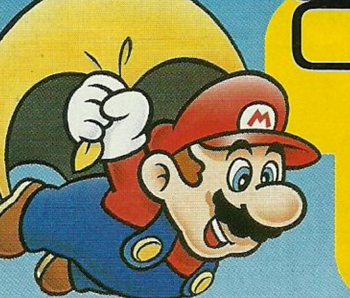


Mundo 4



Esse é curtinho, mas não é moleza! Apenas uma fase tem passagem secreta, e é justamente uma das mais difíceis de conseguir!

Cookie Mountain



Cheese Bridge Area

Passe a fase inteira voando com o Yoshi (é fácil, já que o Yoshi não se machuca pisando nas serras elétricas). No final, você precisa passar por baixo da barra, mas sem acioná-la. Para fazer isso, dê um salto para a direita como se você fosse cair direto para o abismo. Um pouquinho antes de cair de vez, aperte o botão R. Assim, você joga o Yoshi para baixo e ganha impulso para subir e passar para o outro lado sem atravessar a barra final. Siga em frente e atravesse normalmente a segunda barra.
Para qual fase leva: Soda Lake



Mundo 5

Não tem jeito: a Forest of Illusion continua sendo a maior dor-de-cabeça do game. Isso porque há uma passagem secreta que precisa ser encontrada de qualquer jeito, ou você ficará rodando no mesmo lugar o resto da vida! Ainda bem que existe a NW pra ajudar você... E não se confunda na Forest Ghost House! Apesar de possuir duas saídas, ela não dá acesso a nenhuma fase nova.

Forest of Illusion



Forest of Illusion 1

Na metade da fase, você verá uma fechadura na parte de baixo da tela. Para chegar lá, vá até o final da plataforma e bata no bloco amarelo. Pule em cima do balão para o Mario encher de gás e saia flutuando para a esquerda, por baixo da plataforma. Espere o efeito do balão passar e pegue a chave no bloco amarelo que está ali.
Para onde leva: Forest Ghost House



Forest Ghost House

Siga em frente, desviando dos fantasmas e entre pela primeira porta. Continue em frente até encontrar um bloco P. Carregue-o, siga em frente e não entre na primeira porta (a amarela). Pegue a fileira de moedas, pise no P e entre pela porta azul que vai surgir. Você sairá em uma parte escura da fase. Vá para esquerda e entre pela porta para encontrar a primeira saída, ou continue andando para esquerda para encontrar outra porta, que leva à segunda saída. Fácil!
Para onde leva: Forest of Ilusion 1



Forest of Illusion 2

Nade até encontrar dois ouriços (peixes com espinhos) que fazem o seguinte movimento: um sobe e desce e o outro vai para esquerda e para a direita. A partir daí, desça até encontrar um bloco amarelo no canto inferior esquerdo. A parede à esquerda deste bloco é falsa. Ande na direção dela para atravessá-la e encontrar a chave e a fechadura.
Para onde leva: Blue Switch Palace



Forest of Illusion 3

Siga em frente prestando atenção aos canos. Entre pelo quarto cano verde com o Mario grande para encontrar a chave e a fechadura. Fique esperto, porque esse é fácil de perder!
Para onde leva: Roy's Castle



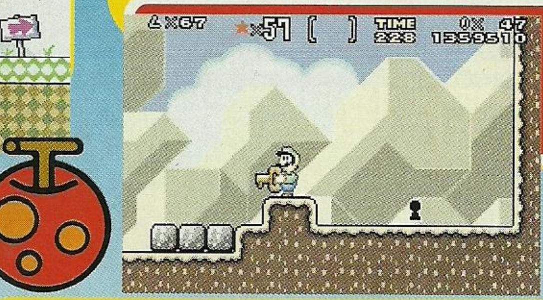
Forest of Illusion 4

Depois de atravessar a barra que marca o meio da fase, você encontrará um cano azul com um inimigo jogando tartarugas espinhentas. Use a capa para voar até ele e pise em sua cabeça. Depois, entre pelo cano azul. A chave e a fechadura estão ali.
Para onde leva: Forest Secret Area



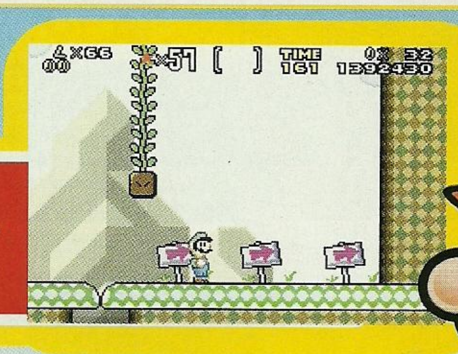

Mundo 6
Chocolate Island

Aqui, a mesma coisa que na Forest of Illusion: se não encontrar as passagens secretas das fases, você ficará rodando no mesmo lugar pro resto da vida. Fique ligado!



Chocolate Island 2

O segredo é a rapidez. Não se preocupe em pegar moedas nem com os inimigos. Você deverá chegar à terceira parte da fase sobrando 250 ou mais no marcador de tempo. Se conseguir, a chave e a fechadura surgirão no final. Se não for rápido o suficiente, é só tentar de novo.
Para onde leva: Chocolate Secret

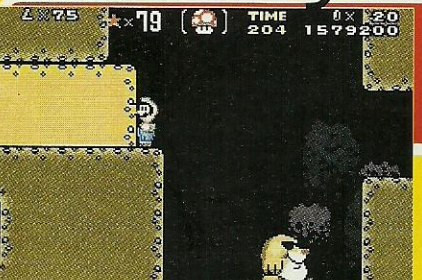



Chocolate Island 3

Siga a fase inteira com o Mario com capa. Próximo ao final há um bloco com um pé de feijão. Não suba. Ao invés disto, tome bastante distância e voe para direita (na direção das três plaquinhas), por cima do grande abismo. Lá na frente, você verá a segunda barra final.
Para onde leva: Chocolate Fortress

Mundo 7
Valley of Bowser

Este é o último obstáculo antes da batalha com o vilão Bowser. Falta pouco, mas os segredos não são nada simples!



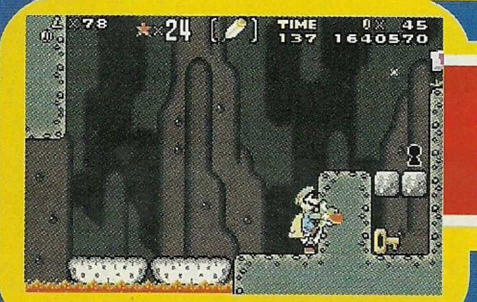
Valley of Bowser 2

Siga até a terceira parte da fase. Assim que descer do cano verde, o chão começará a subir. Corra até chegar à beirada da plataforma. Olhe para a direita e salte por cima do teto. O Mario (ou o Luigi) estará por cima da tela. Vá para a esquerda até encontrar a chave e a fechadura.
Para onde leva: Valley Fortress



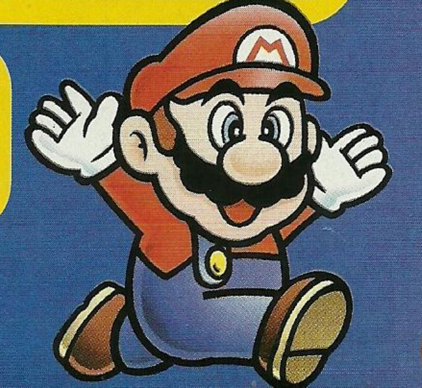

Valley Ghost House

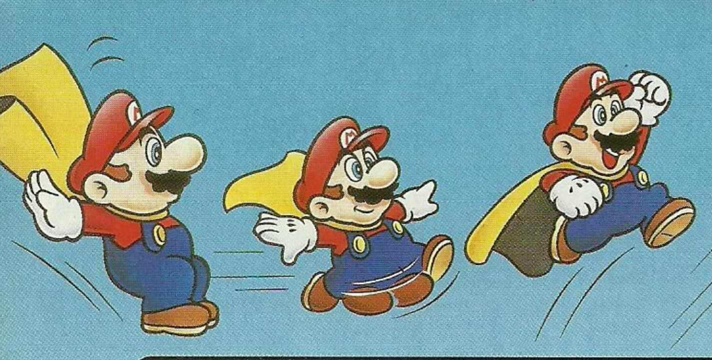
Esta passagem só poderá ser alcançada com o Mario pequeno. Siga até encontrar o bloco P. Pise nele e bata a cabeça em um bloco para acionar uma fileira de moedas. Segure o direcional para o canto superior direito. Desta maneira, você controla os blocos de modo que eles formem uma escadinha. Suba por ela e entre pela pequena abertura. A chave está ali.
Para onde leva: Larry's Castle

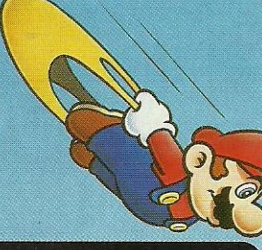


Valley of Bowser 4

A chave aqui está no final, cercada por pedras. Use a língua do Yoshi para atravessar a parede e pegue a chave. Daí, é só cuspi-la na fechadura.
Para onde leva: Star World 5



Mundo 8 Star Road

Este mundo especial é formado por cinco estágios que podem ser acessados de pontos diferentes do mapa. Você só conseguirá passar para a fase seguinte se encontrar a passagem secreta. Mas nunca se esqueça de que é preciso terminar cada Star World duas vezes: uma pela saída normal e outra pela saída secreta!



Star World 1

Entre na fase com o Mario ou o Luigi. Use o pulo giratório (botão R) para detonar os blocos e direcione-se para o lado direito. Você verá a chave e a fechadura numa abertura.
Para onde leva: Star World 2



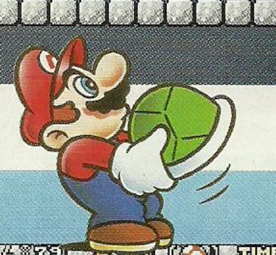


Star World 2

Nade para a direita. No final, passe por debaixo do cano de saída. A chave e a fechadura estão do outro lado.
Para onde leva: Star World 3

Star World 3

Jogue os blocos azuis do chão no Lakitu, para tirá-lo de cima da nuvem. Suba nela para chegar ao topo e pegue a chave.
Para onde leva: Star World 4





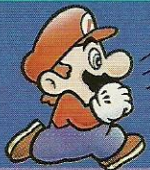
Star World 4

Já abriu o Green Switch Palace e o Red Switch Palace? Então será moleza. Siga para a direita. Pare assim que chegar numa plataforma de pedra com um cano laranja de ponta cabeça. Volte um pouco e caia sobre a plataforma de blocos de exclamação verdes abaixo. Vá para a direita até encontrar um bloco amarelo no chão. Use a capa ou um casco para acertá-lo e pegar a chave.
Para onde leva: Star World 5



Star World 5

Pule as plataformas até encontrar o bloco P. Vire para a direita e bata a cabeça no bloco, para liberar uma fileira de moedas. Pise no P para as moedas se transformarem em blocos e pule rapidamente sobre esta plataforma. Corra e voe para direita até alcançar algumas plataformas bem altas. A chave está lá no alto.
Para onde leva: Gnarly



Saiba mais: o primeiro **Super Mario Advance** foi detonado, espremido e fatiado na **NW 35**. Tá esperando o quê?

Como **terminar** o game em **12 fases**?

Acha impossível? Pois não é! Você só precisa de um pouco de habilidade e usar o caminho certo! Se ligue na ordem das fases e mande ver:

Yoshi's Island 2 > Yoshi's Island 3 > Yoshi's Island 4 > Iggy's Castle > Donut Plains 1 > Donut Secret 1 > Do

E **não** é só **isto**!

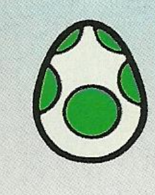
Existem três fases em especial que dão problemas aos jogadores desde 1991. Sabendo disso, vamos dar as dicas de como se dar bem nelas também.

Vanilla Ghost House (Mundo Vanilla Dome)

Aqui, é muito comum ficar dando voltas e mais voltas sem encontrar a saída. Siga até encontrar um grupo de bolas verdes gosmentas. Continue até encontrar uma plataforma com três blocos amarelos. Bata no do meio para encontrar o bloco P. Não aperte ele ainda: carregue-o (não entre pela porta!), pegue as moedas e só então pise no bloco. Uma porta azul vai aparecer! Esta é a verdadeira saída!

Tubular (Mundo Special)

Taí a fase mais ferrada de Super Mario World. E aqui não tem truque, choro ou vela. É difícil mesmo, e só com muita habilidade você irá se dar bem. Você precisa agarrar três balões para voar por toda a fase. O primeiro está no início, no bloco amarelo que está abaixo do P. Use o trampolim para pegá-lo. Siga para a direita até encontrar dois jogadores de futebol americano. Bata no bloco amarelo próximo a eles para pegar o novo balão. O terceiro e último está num bloco abaixo de outro jogador. Desvie das bolas de fogo e siga reto para a saída. Assim até parece mole, mas não é. Treine muito pra conseguir!



Front Door (Mundo Valley of Bowser)

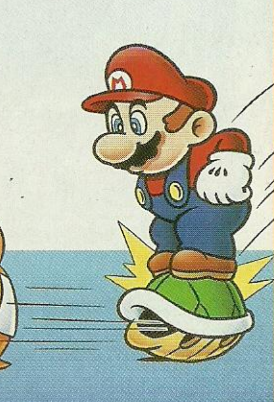
A última fase do jogo esconde alguns desafios. O esquema é entrar pelas portas numeradas mais fáceis. Comece pela número 1, depois entre pela porta 5. O resto é moleza.

Desafio final: Bowser

Confesse: você tremeu na primeira vez que viu esse vilão! Como sempre, a maneira que ele surge é das mais engenhosas: Bowser fica voando dentro de uma "xícara" de um lado para o outro, jogando Mechakoopas e pulando sem parar. Siga esse método para ganhar fácil. Pise em cima dos Mechakoopas, pegue o casco amassado (segure o botão B) e arremesse para cima (aperte o direcional para cima e solte o B). O casco precisa subir e cair na cabeça do Bowser. Desvie das chamas e das bolas de ferro que ele jogar e repita isso seis vezes. Parabéns! Você terminou o jogo! Agora é hora de comemorar... ou de abrir o resto das fases secretas, se você ainda não cumpriu todas as missões! Boa sorte!







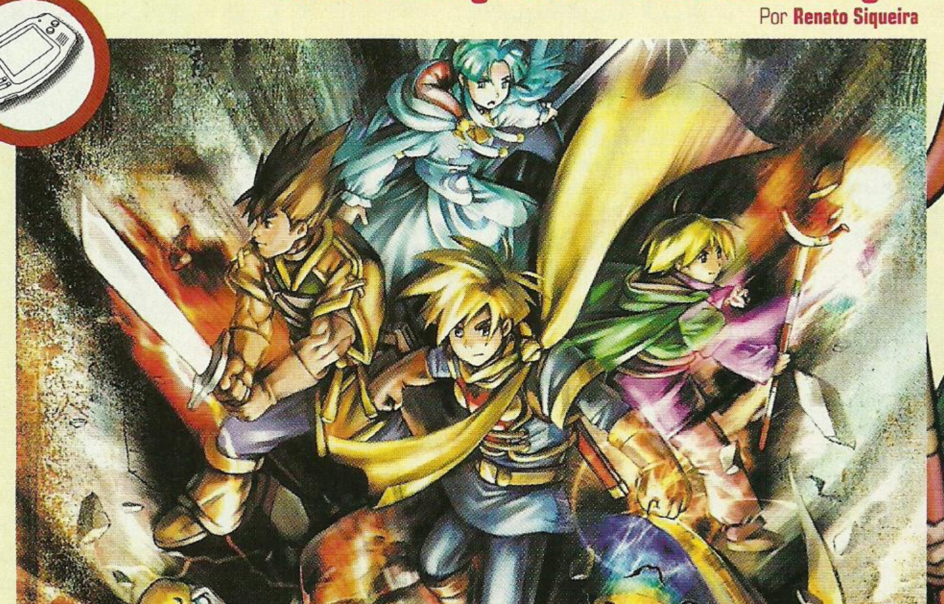
Quer aventura?
Golden Sun
é o que te espera já...
... na próxima página!





Está difícil vencer os inimigos deste RPG? Então se ligue na nossa estratégia!

Por **Renato Siqueira**



Isaac e seus amigos vão precisar de toda a ajuda possível para impedir que o mal caia sobre o mundo de **Golden Sun**. Para tornar essa tarefa mais fácil, a **Nintendo World** preparou uma estratégia exclusiva pra você: a localização de todos os Djinnis, as criaturinhas mágicas que ampliam as habilidades de todos os guerreiros, além de ajudar muito nas batalhas. E como quem fica parado é poste, pegue já o seu Game Boy Advance e mãos à obra!

6
23
17
2 GOMA CAVE
16 VAULT
14 LAMAKAN DESERT
22 ALTMILLER CAVE
18 KALAY
20
21 TOLBI
28 CROSSBONE ISLE



1 Flint
Tipo: (Vênus)
Elemento: Terra

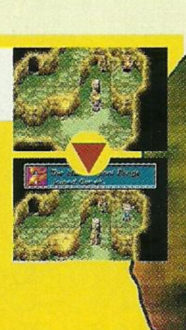




HABILIDADE: poderoso golpe que usa o elemento Terra. Ataca apenas um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: ao sul de Vale
Você não terá nenhum problema para encontrar esse Djinni. Logo que sair da vila para seguir em busca das pedras elementais, Flint estará lhe esperando do lado de fora. E é ele quem vai lhe explicar tudo sobre os Djinnis.



2 Forge
Tipo: (Marte)
Elemento: Fogo



HABILIDADE: aumenta o poder de ataque de todo o grupo.
LOCALIZAÇÃO: Goma Cave
A caverna de Goma fica ao leste de Vale. Antes de acessá-la, você precisa vencer os bandidos em Vault. Entre na caverna, atravesse o rio e escolha a porta da esquerda. Desça as escadas e ande para a direita até encontrar uma coluna de pedra. Empurre a coluna até que ela fique entre os dois penhascos. Siga pelo caminho até encontrar uma porta, que o leva de volta ao mesmo ponto. Só que desta vez, você poderá usar a coluna de pedra para alcançar o Djinni. Forge é nervosinho e irá desafiá-lo para uma luta.

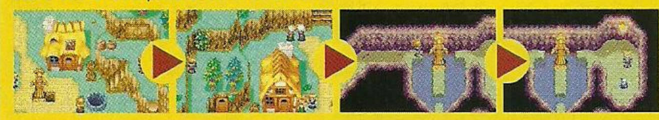


Entenda o mapa

O mapa acima mostra a localização de cada um dos 28 Djinnis de Golden Sun. Eles estão listados na ordem em que aparecem no game, mas, como não há tanta linearidade, você pode alterar um pouco essa ordem. A nossa lista de Djinnis traz o número de cada um deles (referente ao número que aparece no mapa), seu nome, tipo, elemento, uma descrição da habilidade que ele confere ao personagem, sua localização e dicas para obtê-lo.

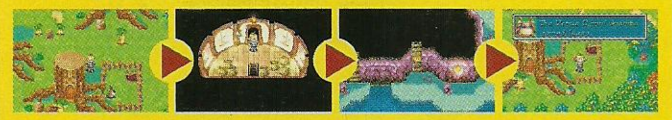
3 Gust
Tipo: (Júpiter)
Elemento: Vento

HABILIDADE: poderosa rajada de vento. Ataca apenas um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: Bilibin
Em Bilibin, suba as escadas que estão ao leste. Ande sobre a cerca de madeira e contorne a cidade até encontrar uma porta coberta por folhas. Use a técnica Whirlwind para remover a vegetação, depois entre. Use a técnica Move e mova a estátua da mulher do prefeito para baixo. Depois, atravesse até o outro lado para encontrar o Gust.



4 Granite
Tipo: (Vênus)
Elemento: Terra

HABILIDADE: cria uma barreira de defesa para o grupo.
LOCALIZAÇÃO: Kolima
O prefeito de Bilibin pedirá a você que o ajude a acabar com a maldição da cidade de Kolima, onde seu povo foi transformado em árvore. Guie-se pelo mapa para chegar a Kolima. Após uma breve cena que mostra as árvores sagradas, siga para a casa que tem forma de tronco e uma pequena cerca. Entre na casa usando a porta dos fundos, suba pelos cipós e atravesse uma pequena caverna. Você encontrará Granite, o quarto Djinni, que vai se juntar ao grupo sem resistência.



5 Breeze
Tipo: (Júpiter)
Elemento: Vento

HABILIDADE: aumenta a resistência do grupo contra ataques mágicos.
LOCALIZAÇÃO: Kolima Forest
Breeze está dentro de Tret, a árvore sagrada que amaldiçoou todos os moradores de Kolima. O quinto Djinni está no quarto andar da imensa árvore. Usando os galhos e arbustos, você não terá problemas para chegar a ele. Quando encontrá-lo, prepare-se para lutar, pois só assim ele entrará para o grupo.



6 Fever
Tipo: (Marte)
Elemento: Fogo

HABILIDADE: causa dano e o status ilusão a um único adversário.
LOCALIZAÇÃO: Imil
Depois de derrotar a semente da árvore sagrada, volte para Bilibin, recupere suas energias e siga para noroeste até a Bilibin Cave. Atravesse a caverna e siga para oeste para chegar à cidade de Imil. Vá para a região norte da cidade para encontrar um boneco de neve. Use a técnica Move para mover o boneco, retorne para a entrada do lugar e vá para a esquerda. No rio congelado, siga para o norte, apoiando-se nas pedras e no boneco. Assim, você alcançará a passagem que fica atrás da cachoeira. Aqui você encontrará o sexto Djinni, que pacificamente se juntará ao grupo.



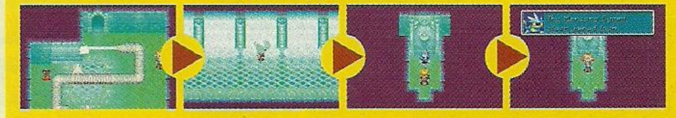
7 Fizz
Tipo: (Mercúrio)
Elemento: Água

HABILIDADE: restaura o HP a um único personagem.
LOCALIZAÇÃO: Mercury Lighthouse
Entre na primeira casa de Imil para encontrar a Mia que está ajudando um senhor enfermo. Ela correrá para a Mercury Lighthouse, e você deve ajudá-la a mover estátuas e derrotar o inimigo Lizard Man. Tarefa concluída, a garota entrará para o grupo e trará consigo Fizz, o sétimo Djinni.



8 Sleet
Tipo: (Mercúrio)
Elemento: Água

HABILIDADE: causa dano e diminui o poder de ataque de um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: Mercury Lighthouse
Na sala onde estão cinco estátuas – logo após Mia usar o Ply (na estátua principal) –, use a técnica Move na última peça, para descobrir uma passagem. Na sala de baixo, encaixe o cano para uma passagem secreta se abrir. Você chegará a uma sala com seis cachoeiras. O Djinni está na quarta queda d'água, contando da direita para a esquerda. Será preciso dar uma boa sova em Sleet para convencê-lo a entrar para o grupo.



Jóias de habilidade

Em Golden Sun, a lendária Psynergy dá aos personagens habilidades mais do que especiais. Mas para conseguir as principais técnicas, eles precisam encontrar uma série de jóias de habilidade. E claro, você precisará de todas elas para encontrar todos os Djinnis do jogo. Confira a tabela abaixo:

•Catch Beads
Habilidade: Catch
Utilidade: pegar coisas
Como conseguir: é um presente, entregue pela mãe de Isaac.

•Carry Stone
Habilidade: Carry
Utilidade: carregar coisas
Como conseguir: está na sala que possui um símbolo de árvore, dentro da Venus Lighthouse. Use a técnica Reveal e desça pela escada secreta.

•Cloak Ball
Habilidade: Cloak
Utilidade: invisibilidade
Como conseguir: vença Colosso e fale com Babi. A Cloak Ball está no quarto, em cima do criado-mudo.

•Douse Drop
Habilidade: Douse
Utilidade: cria nuvens de chuva que acabam com tornados
Como conseguir: derrote um Killer Ape ou um Manticore em Lamakan Desert.

•Frost Jewel
Habilidade: Frost

9 Zephyr Tipo: (Júpiter) Elemento: Vento

HABILIDADE: aumenta a agilidade do grupo.
LOCALIZAÇÃO: Fuchin Temple Cave
Depois que o mestre de Fuchin Temple lhe der permissão para enfrentar os desafios da caverna que fica atrás da cachoeira, fale com o homem que bloqueia o caminho para poder entrar lá. Do lado esquerdo você verá um tronco, e do lado direito, uma porta. Use o tronco para alcançar a porta. Você encontrará mais dois troncos. Suba no menor e role-o até o outro lado da sala, depois suba no tronco maior e role-o até a parede próxima a plataforma. Role novamente o tronco pequeno de volta à posição original, pule na plataforma e depois no tronco maior, para rolar até o nono Djinni. Zephyr só entrará para o grupo depois de muita porrada.



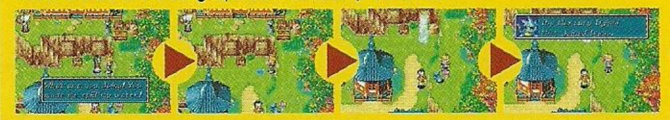
10 Quartz Tipo: (Vênus) Elemento: Terra



HABILIDADE: revive um integrante do grupo durante a batalha.
LOCALIZAÇÃO: Mogall Forest
Depois de vencer os desafios de Fuchin Cave, saia de Fuchin Temple e siga pela ponte para chegar à Mogall Forest. O Quartz está ali. Ele está na região próxima ao rio, do lado sudeste. Use a técnica Move para retirar a pedra e mover os troncos, para abrir caminho. O décimo Djinni também não seguirá o grupo antes de uma boa briga.

11 Mist Tipo: (Mercúrio) Elemento: Água

HABILIDADE: causa dano e adormece um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: Xian
Logo que chegar a Xian, dê uma olhada à direita. O Djinni está em um lugar alto e de difícil acesso. Para chegar até ele, converse com a senhora que está carregando água. Ela irá se distrair e deixará a água cair. Use a técnica Frost na poça que se formou e uma coluna de gelo se erguerá. Suba pela escadaria mais próxima e passe pela coluna para alcançar o Mist. Ele se unirá ao grupo sem causar problemas.



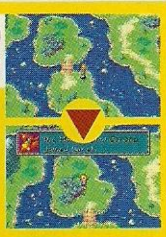
Utilidade: congelamento
Como conseguir: está jóia é cuspida por um monstro, em Altin.

•Halt Gem
Habilidade: Halt
Utilidade: imobilização dos inimigos
Como conseguir: está dentro de um baú, em Vale Cave.

•Lifting Gem
Habilidade: Lift
Utilidade: erguer objetos
Como conseguir: está dentro de um baú, atrás de uma estátua, no fundo das minas em Altin Peaks.

•Orb of Force
Habilidade: Force
Utilidade: derrubar objetos
Como conseguir: completando a Fuchin Cave.

12 Corona Tipo: (Marte) Elemento: Fogo



HABILIDADE: aumenta a defesa de todo grupo.
LOCALIZAÇÃO: a norte de Xian
Quando sair de Xian, siga para o norte até encontrar uma ponte que leva a uma pequena ilha. Comece a andar em torno da ilha até o Djinni aparecer. Vença-o e ele será parte do grupo.

13 Spritz Tipo: (Mercúrio) Elemento: Água

HABILIDADE: recupera o HP (energia) do grupo.
LOCALIZAÇÃO: Altin
Altin era uma cidade mineradora, que foi inundada por monstros que cospem água. Antes de qualquer coisa, sua missão aqui é detonar os inimigos para drenar toda a água da cidade. Em seguida, vá para a entrada principal da caverna – que antes estava debaixo d'água. Siga pelos túneis para encontrar trilhos e um carro de mina. É possível ver o Djinni em uma plataforma logo acima. Use a técnica Move para mover a coluna de pedra e depois Freeze para congelar a poça de água. Suba pela escada, mexa na alavanca que move os trilhos e use as colunas que se formarem para chegar até o carro de mina. Use o carrinho para chegar até Spritz e vença-o na batalha.



14 Smog Tipo: (Júpiter) Elemento: Vento



HABILIDADE: causa dano e ilusão a um único inimigo.
LOCALIZAÇÃO: Lamakan Desert
Antes de entrar no deserto, você deve passar no Lama Temple (logo ao lado da saída das cavernas de Altin Peak). Ali, a mestra Hama irá ensinar a Ivan a técnica Reveal, muito importante para encontrar o próximo Djinni e outros itens secretos. Siga para o deserto de Lamakan (a oeste do templo) e fique de olho no "termômetro" que aparece do lado esquerdo da tela. Você perde energia se a temperatura aumentar muito. Use o Reveal para encontrar poças de água e se refrescar. O deserto de Lamakan é dividido em quatro áreas muito parecidas, e o Djinni está na segunda parte. Na passagem da primeira para a segunda, a tela ficará escura por alguns instantes. Na segunda área, caminhe para o norte até encontrar dois círculos de pedra, posicionados do lado esquerdo. Use o Reveal ali para encontrar o Smog, que se unirá ao grupo sem cerimônia.

15 Vine Tipo: (Vênus) Elemento: Terra



HABILIDADE: diminui a agilidade do inimigo
LOCALIZAÇÃO: a leste de Kalay
Logo que sair de Lamakan Desert, vá para o lado norte no mapa. Você verá uma ponte que faz a ligação com uma pequena ilha. Atravesse-a e ande aleatoriamente por essa área até Vine aparecer e desafiá-lo para uma batalha. Vença-o e ele será seu.

16 Sap
Tipo: (Vênus)
Elemento: Terra

HABILIDADE: drena energia de um inimigo e repassa para o personagem que estiver com o Djinni.
LOCALIZAÇÃO: Vault
Com a ponte consertada, é possível retornar a Vault para pegar mais um Djinni. Na cidade, suba pela escada de areia e contorne até encontrar a torre de observação. Suba e toque o sino para assustar o Djinni. Ele vai se esconder nas árvores. Volte ao círculo de pedra. No local onde há um cachorro, use a técnica Reveal com Ivan. Uma entrada secreta irá aparecer. Siga pelo túnel, resolvendo uma série de quebras-cabeças envolvendo colunas de fogo. Você deve arrastá-las até uma marca no chão para poder abrir as portas. Logo que sair do outro lado, o Sap irá aparecer.



17 Kite
Tipo: (Júpiter)
Elemento: Vento

HABILIDADE: habilita o ataque duplo para um personagem.
LOCALIZAÇÃO: Vale
Vá para a vila de Isaac e siga até a casa de Kraden. Ao lado da casa existe uma cerca e uma pedra bloqueando o caminho. Use a técnica Lift para erguer a pedra. Logo a frente esta a entrada para Vale Cave. Na primeira área, use a técnica Reveal para descobrir uma pedra escondida na água. Já na segunda área, use a técnica Move para derrubar o caixote e fazer um caminho até o tronco. Role sobre ele até a entrada da próxima área. Avance até encontrar dois troncos e jogue-os na água. Escorregue para o tronco menor e role-o por cima dos outros dois, formando um caminho até a entrada da última área. Aqui já é possível ver o Djinni, mas para pegá-lo você precisará da Halt Gem (uma pedra que imobiliza os adversários e que está dentro da primeira arca). Use o poder da pedra para imobilizar Kite e recrutá-lo.





18 Scorch
Tipo: (Marte)
Elemento: Fogo

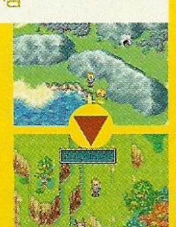
HABILIDADE: ataque explosivo em apenas um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: Kalay
Na cidade de Kalay existe uma casa de pedra próxima a duas fontes de água. Suba pelas escadas do sobrado de pedra e salte para a área à direita. Use a técnica Move para mover a estátua e revelar uma passagem secreta para Kalay Tunnel. Siga em frente até encontrar uma estátua que está próxima a um cano d'água. Use a estátua para bloquear a água do cano e suba pela escada que aparecer. Lá em cima, Scorch se unirá ao grupo.



19 Ground
Tipo: (Vênus)
Elemento: Terra

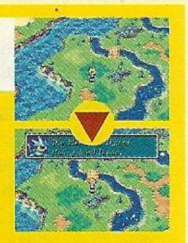
HABILIDADE: põe fora de ação um inimigo por um turno.
LOCALIZAÇÃO: Kalay Docks
Ground está no porto, mas para chegar nele você precisa pagar 500 moedas e pegar um navio até Tolbi. Depois, volte a pé até Kalay Docks. Siga ao redor do lago. Quando entrar no porto pelo outro lado, já poderá fazer contato com Ground. Aí, é só pegá-lo.





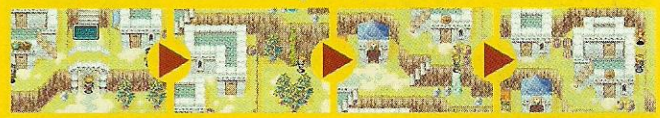
20 Hail
Tipo: (Mercúrio)
Elemento: Água

HABILIDADE: causa dano e diminui a defesa de um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: a oeste de Tolbi
Saindo de Tolbi, siga para o lado norte até atravessar uma ponte. Pegue a direção oeste até a próxima ponte. Atravesse e siga para o sul. O Djinni aparecerá no caminho aleatoriamente. Guie-se pelo mapa para pegá-lo.



21 Ember
Tipo: (Marte)
Elemento: Fogo

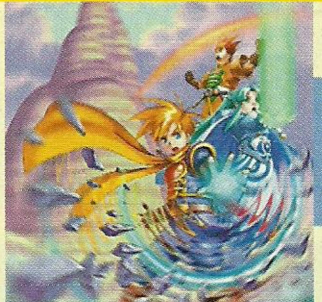
HABILIDADE: recupera os pontos de magia (PP) do grupo.
LOCALIZAÇÃO: Tolbi
Acompanhe o muro da cidade, seguindo pelo lado direito e para o norte. Você encontrará uma plantinha. Use a técnica Growth para fazê-la crescer e suba pelo seus galhos até encontrar uma poça de água. Congele a poça usando o Frost para uma coluna de gelo aparecer. Entre na cidade e ande até a frente da hospedaria. Use a coluna de gelo para vencer os obstáculos até chegar a uma viela estreita. Ali estará Ember, o vigésimo primeiro Djinni.



22 Squall
Tipo: (Júpiter)
Elemento: Vento

HABILIDADE: causa dano e paralisa um adversário.
LOCALIZAÇÃO: Altmiller Cave
Siga para Altmiller Cave para procurar o líder Babi e mais um Djinni. Na caverna, há uma sala com algumas colunas caídas – daqui já dá para ver o Djinni. Empurre a primeira coluna, depois aquela que está na parte inferior da tela e use o Frost na poça d'água. Use a coluna de gelo que se ergueu e empurre as três colunas mais uma vez, de modo que formem um caminho até Squall. Ele não se renderá facilmente, e a luta será inevitável.





A galera de Golden Sun pega pesado! Ainda mais se você seguir a nossa estratégia e descolar todos os Djinnis e Jóias para turbinar geral!

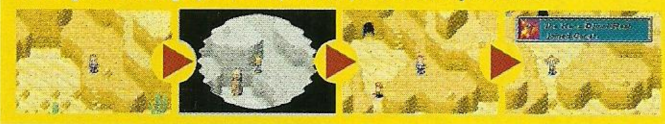
23 Tonic
Tipo: (Mercúrio)
Elemento: Água

HABILIDADE: recupera a energia de todo o grupo.
LOCALIZAÇÃO: Lunpa
Depois de passar por Colosso e pegar a Cloak Ball com Babi, siga para Lunpa. Atravesse a Lunpa Cave para entrar na cidade e equipe a Cloak Ball em um dos personagens. Vá até Lunpa Fortress, fique sob a sombra e use a técnica Cloak para ficar invisível. Passe discretamente pelos guardas e resgate Hammet, que foi raptado pelo bandido Dodonpa.
Quando estiver saindo das cavernas junto com o governante de Kalay, Bunza irá oferecer uma carona em sua carruagem. Não aceite, e diga que ainda tem negócios a resolver. Entre novamente em Lunpa Fortress e vá até o quarto de Donpa, que é pai de Dodonpa. Você será presenteado com o Djinni Tonic, prêmio por ter ensinado uma lição de vida ao filho dele.



24 Flash
Tipo: (Marte)
Elemento: Fogo

HABILIDADE: cria um escudo protetor para o grupo por um turno.
LOCALIZAÇÃO: Suhalla Desert
No deserto de Suhalla, o grande problema será atravessar os tornados. Eles bloqueiam o caminho e jogam você de volta à cidade. Quando for pego por um deles, use a técnica Douse que você aprendeu quando pegou o item Douse Drop. Avance pelo deserto até a segunda área, onde há uma escada esculpida em uma pedra. Perto dela existem dois penhascos. Use a técnica Reveal para revelar uma coluna. Salte para o outro lado para encontrar o Djinni Flash, que não seguirá com o grupo antes que você prove sua força de luta.





25 Dew
Tipo: (Mercúrio)
Elemento: Água

HABILIDADE: revive um personagem.
LOCALIZAÇÃO: Suhalla Gate
Suhalla Gate é um grande penhasco que liga duas áreas e está localizado na saída do deserto. Você deve caminhar para o lado leste até encontrar uma série de buracos no penhasco. Escorregue para dentro do terceiro buraco, da esquerda para a direita, para encontrar Dew.



26 Torch
Tipo: (Marte)
Elemento: Fogo

HABILIDADE: explosão de energia.
LOCALIZAÇÃO: Lalivero
Entrando em Lalivero vá até a loja de armas e suba pela escada para alcançar o telhado. Salte para o muro que cerca a cidade e siga até encontrar um telhado amarelo. Salte para o telhado menor à direita. Suba pelos galhos da planta para encontrar Torch. Este Djinni é pacífico, e não será preciso lutar para que ele entre para o grupo.



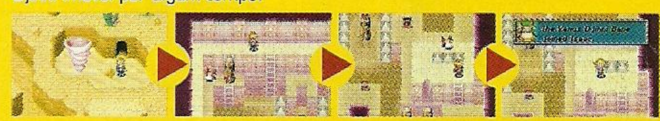
27 Luff
Tipo: (Júpiter)
Elemento: Vento

HABILIDADE: bloqueia o uso da magia Psynergy de um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: Babi's Lighthouse
Chegando à entrada da Babi's Lighthouse, observe um par de colunas de pedra. Entre pelo buraco que está próximo à coluna do lado esquerdo e desça pelas escadas. Use a técnica Move em uma das duas colunas de pedra que estão ali, volte para a entrada do buraco e vá até a coluna do lado direito. Use o Move para movê-la e descobrir mais uma passagem. Desça pelas escadas para voltar à sala com as colunas. Use o Move mais uma vez, agora para mover a outra coluna de pedra que bloqueia o caminho. Siga pelo caminho desbloqueado e use o Growth na planta para fazê-la crescer. Suba por seus galhos e siga até o final do caminho, para depois escorregar até a entrada. Na última área, é só escorregar pela primeira plataforma para encontrar o Luff.



28 Bane
Tipo: (Vênus)
Elemento: Terra

HABILIDADE: causa envenenamento em um inimigo.
LOCALIZAÇÃO: Crossbone Isle
Para terminar o jogo não é preciso passar por Crossbone Isle, mas é ali que está o último Djinni. Para chegar na ilha, saia do local onde você encontrou o Djinni Falsh – Suhalla Desert. Atravesse a caverna. Quando sair do outro lado, você encontrará um tornado cor-de-rosa. Deixe o grupo ser apanhado pelo tornado para chegar até a ilha.
A Crossbone Cave fica entre as cavernas, que é um lugar cheio de quebra-cabeças e inimigos poderosos. Cada um dos andares da caverna corresponde a um desafio diferente. O Bane está no sexto andar, e ficará fugindo até você completar a fase. Use a técnica Move para mover as colunas, e Frost para congelar as poças d'água. Na última parte, use a técnica Halt para manter o Djinni imóvel por algum tempo.





É isso aí! Agora você já sabe onde encontrar todos os Djinnis do game e nenhum inimigo ousará entrar no seu caminho. Com a **NW** ao seu lado, não fica pedra sobre pedra e cada aventura é uma nova emoção.



ESTRATÉGIA
SONIC ADVANCE™

Ajude nosso porco-espinho favorito a detonar os planos ensandecidos do Dr. Robotnik

Por **Ronny Marinoto**

Não dá pra negar que o Doutor Robotnik tem uma criatividade incrível! O vilão das aventuras de Sonic sabe construir máquinas mortíferas como ninguém. Essa capacidade é provada ao máximo no novíssimo **Sonic Advance** para GBA. Em sua estréia nos consoles Nintendo, o herói Sonic e seus parceiros têm pela frente nove diferentes engenhocas controladas por Robotnik, e que são colocadas como desafios a cada dois estágios vencidos. Tudo bem que **Sonic Advance** não é nenhum osso duro de roer, mas a **Nintendo World** vai ajudar você mesmo assim. Nessa estratégia, mostramos a maneira mais fácil de vencer cada um dos chefes e economizar algumas vidinhas. Afinal, você não tem tempo a perder – muito menos o Sonic, que vive correndo!

Fase 1: Neo Green Hill Zone

A navezinha de Robotnik acopla uma espécie de trator a um enorme e ameaçador martelo. Pra dificultar, a arma mantém um movimento contínuo de sobe e desce. Você deve saltar sobre a cabeça de Robotnik no momento em que o martelo estiver na parte traseira do carro. Quando a máquina estiver nas últimas, sua passagem será mais rápida e perigosa. Espere o martelo tocar o chão à frente do carro e salte para acertar a cabine do vilão. Mole!

Fase 2: Secret Base Zone

Esse chefe só mete medo por causa do seu visual: tem uma perna mecânica e é protegido por uma carcaça de aço bem resistente. O melhor esquema é fugir o suficiente para que a máquina não salte sobre a sua cabeça, e mantendo-se bem próximo. Use o salto para acertá-la e imediatamente fuja para o lado. No final, a máquina dá saltos maiores. Corra de um lado a outro da tela e fique esperto para apanhá-la em uma de suas descidas.



Fase 3: Casino Paradise Zone

Este cenário é formado por oito túneis, com a engenhoca de Robotnik e uma esfera espinhuda revezando-se em cada uma das entradas. Nem precisamos dizer que você precisa evitar a esfera espinhuda, né? Fique na parte de baixo da tela, no meio das saídas inferiores. Quando Robotnik aparecer em um dos dois lados, salte rapidamente para acertá-lo. Se estiver na posição indicada, basta se abaixar para escapar da esfera assassina assim que ela cruzar pela parte mais baixa.

Fase 4: Ice Mountain Zone

Este é o chefe mais chato do game. Ele flutua e provoca avalanches de pedras de gelo, que despencam sem dó sobre o pobre Sonic. E há também a preocupação com o oxigênio, que se esgota rapidinho. Salte sobre as pedras que caem do teto e pule para fora da água. Isso vai garantir que o Sonic não morra afogado. Essa estratégia também é usada para detonar o inimigo. Nunca fique na mesma linha das pedras: posicione-se lateralmente e salte em diagonal. É preciso muita paciência e concentração – além de sorte, como sempre!

Fase 5: Angel Island Zone

Aqui você enfrenta um clone robótico do seu próprio personagem. Ele começa a batalha usando ataques simples. É só se esquivar e detonar nos contra-ataques. Em seguida, o "Mecha-Sonic" dispara tiros teleguiados. Fuja, saltando por cima dos projéteis, e avance para atacar o clone. Você pode saltar sobre ele ou usar os ataques especiais que aqui funcionam muito bem.

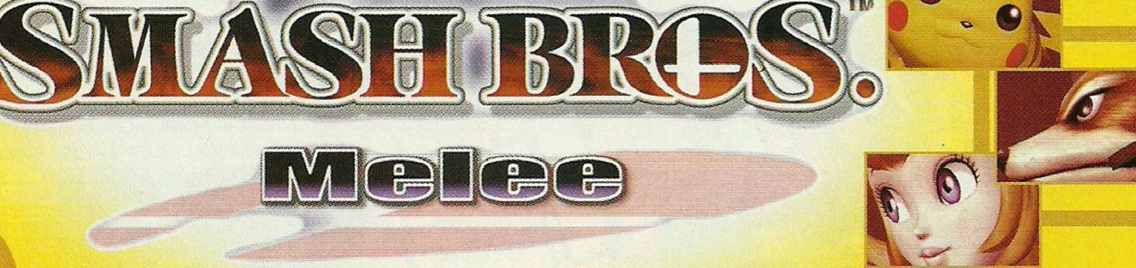
Fase 6: Egg Rocket Zone

Esta fase aérea é a mais complicada do game e seu líder é o mais demorado para se detonar. Robotnik aparece dentro de um pequeno veículo, e dispara três tiros na seqüência. A máquina corre de um lado para o outro da tela, mas você só pode atingir o vilão quando a peça virar e ele ficar exposto. Cuidado para não saltar sobre a máquina quando o piloto estiver de cabeça para baixo! Os espinhos são doloridos e vão machucar seu traseirinho azul!

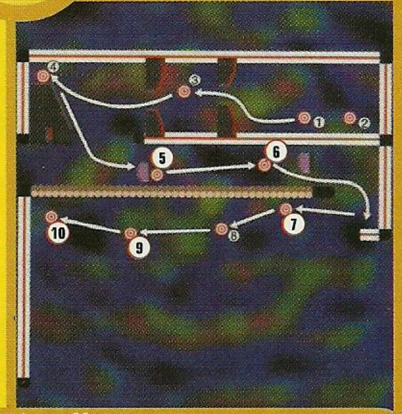
Fase final

Logo após sua vitória sobre a máquina de Egg Rocket Zone, Sonic deve encarar mais três desafios ininterruptos. Primeiro Robotnik aparece em sua nave, que tem uma bola de ferro pendurada por um cabo. Ele segue de um lado ao outro da tela balançando a bola e você só precisa acertá-lo algumas vezes. Em seguida, ele surge num veículo com uma enorme ponta de furadeira. É só saltar sobre sua careca algumas vezes para o carro se desmanchara. No último desafio, o vilão aparece a bordo de uma máquina esquisita que ataca de três formas diferentes: raio laser, garra assassina e bolas explosivas. Fique próximo da máquina. Quando Robotnik surgir na parte de cima, salte sobre ele e ataque. Você precisa ser muito rápido e esperar o momento certo. A nave vai trocar de lado diversas vezes antes de ser destruída por completo.

Parabéns! Você mereceu terminar o game! O final é uma bela seqüência de imagens com todos personagens do jogo. Que grande estréia do Sonic, não? Já estamos esperando o próximo game... N

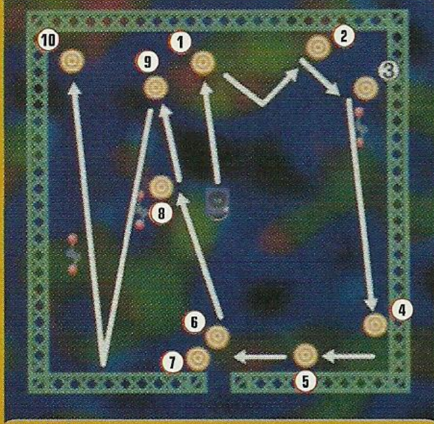






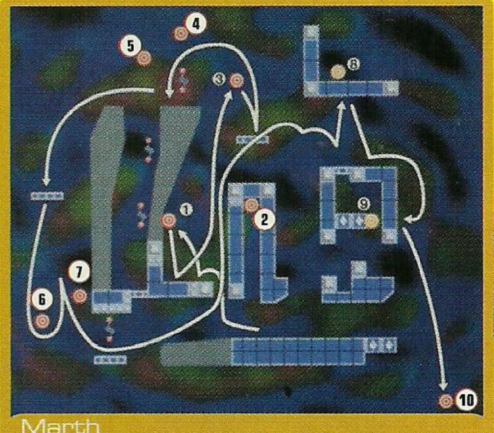
Jigglypuff

05: ↓ para evitar o objeto e ataque com A.
06: ataque com A + ↑.
07: flutue, ataque com A e flutue novamente para cima da plataforma.
09 e 10: flutue e ataque os dois alvos com A.



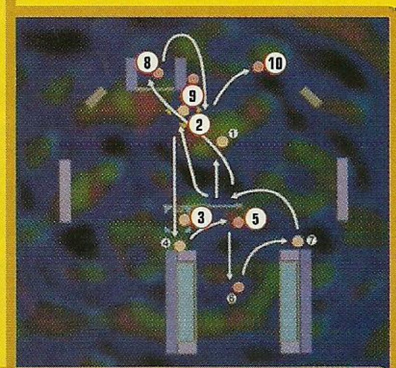
Luigi

01 e 02: salte e ataque com B + ↑.
04 e 05: salte e ataque com A.
06, 07, 08, 09: ataque com A.
10: salto duplo e ataque com B + ↑.



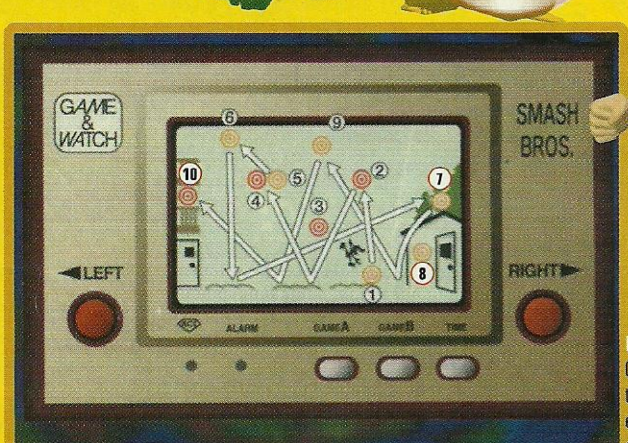
Marth

02: salte e ataque com B + ↑.
04 e 05: salte por cima do obstáculo e ataque com A.
06 e 07: mantenha-se abaixado para evitar o obstáculo, levante-se rapidamente e ataque com A, depois A + ↑.
10: durante a queda, ataque com A.



Mewtwo

02 e 03: quando o alvo passar, salte e ataque com A.
05: salte, ataque com A e use o segundo salto.
08, 09 e 10: salte sobre a plataforma móvel e ataque com A.
06: durante a queda, ataque com A.





Mr. Game e Watch

07, 08 e 10: são fixos. Ataque com A. todos os outros alvos são móveis espere pelo momento certo e ataque com A ou salte e ataque com A.

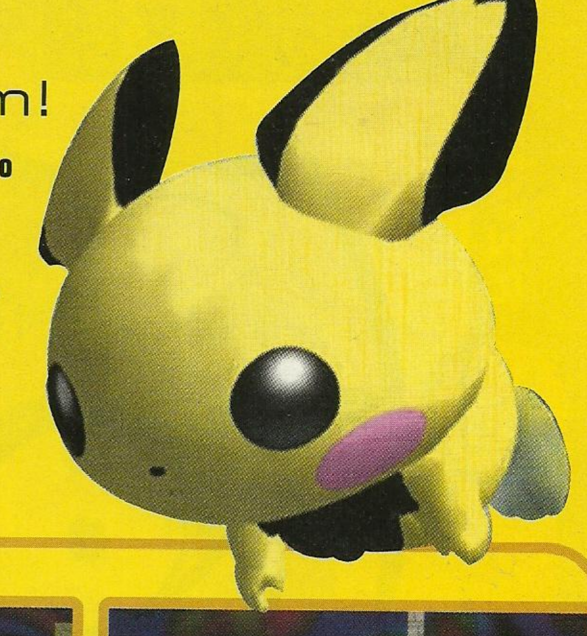


www.nintendoworld.com.br

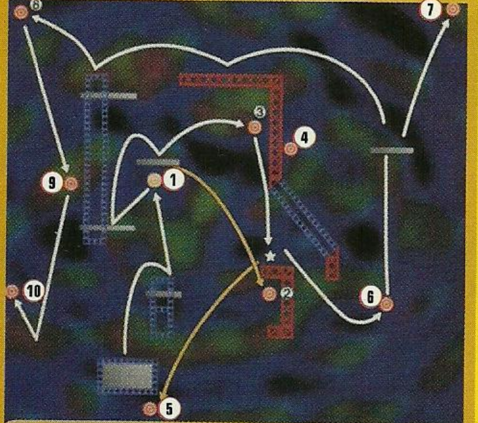
Os secretos também jogam!

Na edição anterior ensinamos como vencer no modo Target Test usando os personagens normais do game. Para atingir os 100% você precisa completar os desafios com os personagens secretos também. Agora deixe a preguiça de lado e mãos a obra.

Por **Ronny Marinoto**

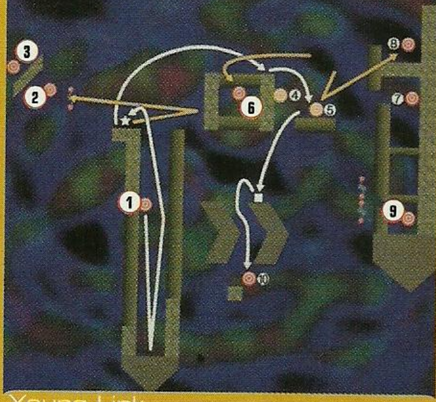






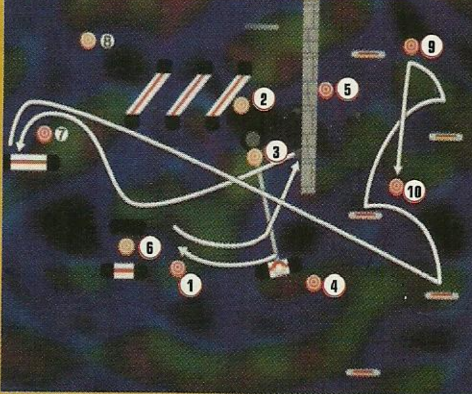
Dr. Mario

01: salto duplo e ataque com B + ↑.
05: de cima da plataforma, ataque com B.
06 e 04: de cima da plataforma móvel, ataque com B.
07: salto duplo e ataque com B + ↑.
09: caia sobre a plataforma móvel e ataque com A.
10: durante a queda, ataque com A.



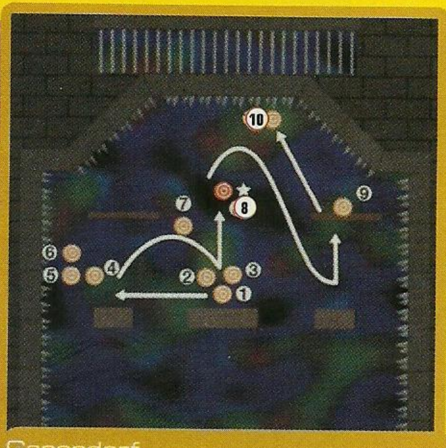
Young Link

01: salto duplo e ataque com B + ↑. Para sair do buraco, use o direcional e o salto para ir de lado a lado nas paredes.
02: use B + ↓, depois salte e lance a bomba com A.
06: de cima da plataforma, use B + ← e rapidamente desça sobre a plataforma da direita. O bumerangue irá destruir o alvo.
09: da posição marcada com X, ataque segurando o botão B.
03: salto duplo e ataque com B + ↑.



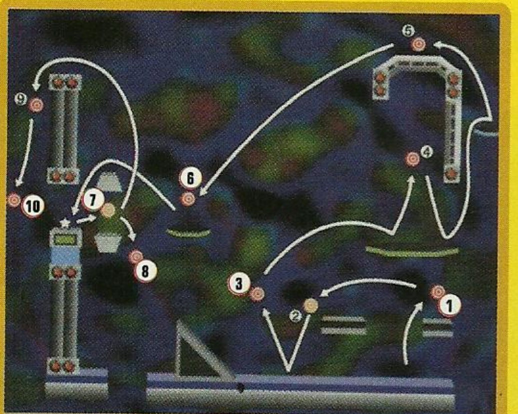
Pichu

01 e 04: ataque com B.
02 e 03: ataque com B + ↓.
06 salte para a plataforma, ataque com A e salte rapidamente de volta ao pêndulo.
05, 09 e 10: use direita ou esquerda + Y para saltar nas plataformas e ataque com A.



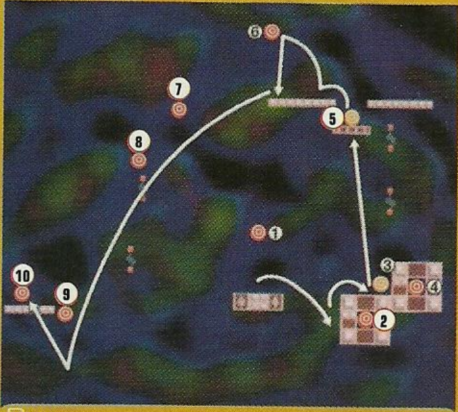
Ganondorf

08: salto duplo e ataque com A.
10: salto duplo para subir na plataforma e salto e ataque com A. Todos os outros alvos se movimentam. Espere pelo melhor momento e ataque com A, ou salte e ataque com A.



Falco Lombardi

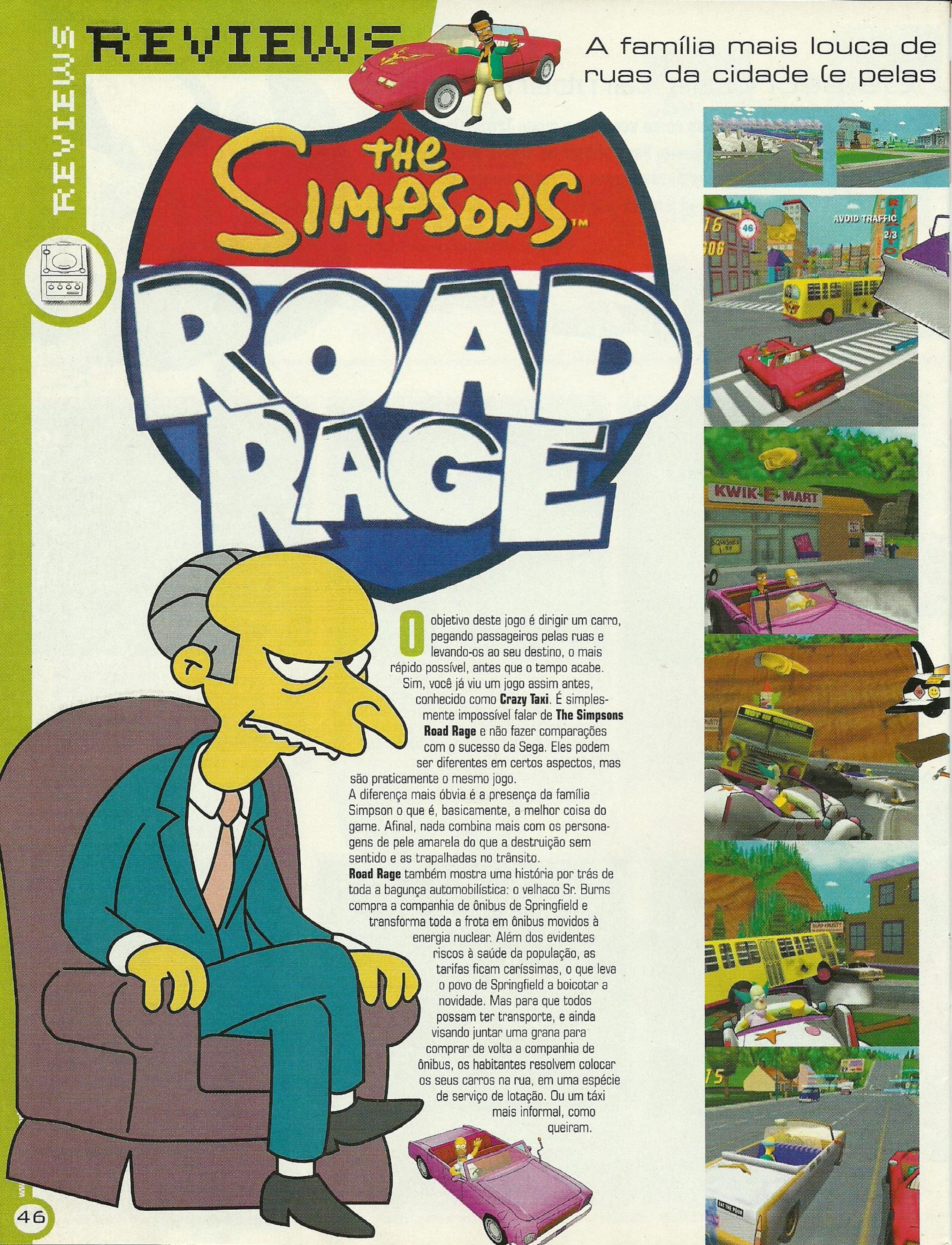
01 e 03: ataque com B.
06 e 07: durante a queda, use B + ↑ para alcançar o alvo 07. Ataque com A para pegar o alvo 06.
08: durante a queda, ataque com ← + B.
10: salto duplo e ataque com B + ↑.



Roy

02: na queda, ataque com B + ↑.
05: salto duplo e ataque com B + ↑.
07 e 08: salte da plataforma mais alta e ataque com A.
09 e 10: salto duplo da plataforma mais alta e use B + ↑ para alcançar a plataforma. Depois, ataque segurando o botão B.

A família mais louca de ruas da cidade (e pelas



O objetivo deste jogo é dirigir um carro, pegando passageiros pelas ruas e levando-os ao seu destino, o mais rápido possível, antes que o tempo acabe. Sim, você já viu um jogo assim antes, conhecido como **Crazy Taxi**. É simplesmente impossível falar de **The Simpsons Road Rage** e não fazer comparações com o sucesso da Sega. Eles podem ser diferentes em certos aspectos, mas são praticamente o mesmo jogo.

A diferença mais óbvia é a presença da família Simpson o que é, basicamente, a melhor coisa do game. Afinal, nada combina mais com os personagens de pele amarela do que a destruição sem sentido e as trapalhadas no trânsito.

Road Rage também mostra uma história por trás de toda a bagunça automobilística: o velhaco Sr. Burns compra a companhia de ônibus de Springfield e transforma toda a frota em ônibus movidos à energia nuclear. Além dos evidentes riscos à saúde da população, as tarifas ficam caríssimas, o que leva o povo de Springfield a boicotar a novidade. Mas para que todos possam ter transporte, e ainda visando juntar uma grana para comprar de volta a companhia de ônibus, os habitantes resolvem colocar os seus carros na rua, em uma espécie de serviço de lotação. Ou um táxi mais informal, como queiram.

Springfield arrepiando pelas praças, lojas, calçadas...)





Alguns dos cenários que você encontrará na bela Springfield

A cidade inteira nas ruas

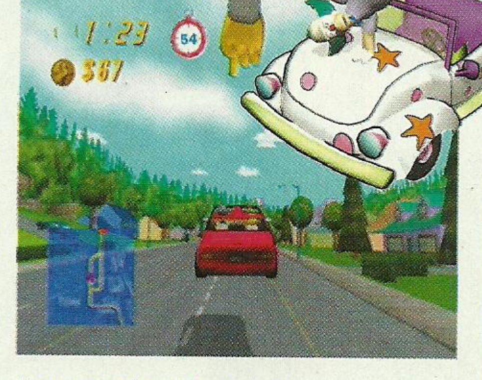
Outro ponto em que este game difere de **Crazy Taxi** é o número de personagens disponíveis. Em **The Simpsons Road Rage**, praticamente toda a população resolveu colocar sua caranga nas ruas, uma mais doida do que a outra. No início do game, apenas a família Simpson está disponível (Homer, Marge, Bart, Lisa e o vovô), mas à medida em que você vai juntando uma grana, ganha o direito de liberar os outros personagens. São 17 no total, além de mais alguns secretos. Com o seu dinheiro você também pode liberar outros cenários da cidade de Springfield. No início, apenas o bairro dos Simpsons (Evergreen Terrace) está disponível, mas outras localidades, como a Represa e o Centro de Springfield, também podem ser liberadas. Liberar estes extras acaba sendo o maior motivo para continuar jogando, já que a coisa torna-se repetitiva após algum tempo, e andar pelas mesmas ruas o tempo todo enjoa rápido.

Para se dar bem no jogo, não há segredo. Apanhe o primeiro passageiro que encontrar e dispare insanamente pelas ruas da cidade. Desviar dos carros pode ajudar a chegar ao destino mais rápido, mas não é exatamente uma prioridade... Aliás, tudo o que você fizer para ganhar tempo é válido, incluindo subir em calçadas, cortar caminho pelo meio de praças e lojas, derrubar muros, e o que mais for necessário. Todos os cenários contém diversos atalhos escondidos, alguns deles bem fáceis de serem encontrados. Quando você começa uma corrida, uma enorme mão flutuante surge indicando o caminho mais óbvio, mas nem sempre o mais curto. Além disso, você pode ganhar bônus ao destruir os pontos de ônibus da empresa de Burns ou conseguindo certos objetivos em determinadas corridas (como destruir um certo número de coisas ou realizar a corrida sem bater em outros carros).

Gráficos e som de primeira

Se o game não se mostra lá muito original, pelo menos a Electronic Arts soube usar ao máximo a licença dos Simpsons. Os gráficos do game estão bem legais, embora algumas texturas de cenários sejam um pouco simples demais. O jogo está bem rápido, e a idéia de fazê-lo em cel-shading se provou acertada. A grande variedade de carros também é uma boa, sendo que o mais legal do jogo é encontrar praticamente todos os personagens do desenho pelas ruas de Springfield.

Mas o melhor mesmo é o som, mais especificamente os fantásticos diálogos trocados entre os personagens: é impossível não morrer de rir com algumas das dezenas de frases diferentes. Vale a pena dar uma forçada no inglês e tentar compreender o que a galera diz, pois essa é certamente uma das coisas mais legais e divertidas do game. Os persongens até reagem de acordo com quem está dirigindo, por exemplo, quando o bandidão Snake apanha como passageiro o chefe de polícia e fala algo como "ih, sujô!", o policial mais otário de Springfield responde "Eu não te conheço, honesto cidadão?". E isto é apenas um pequeno exemplo...



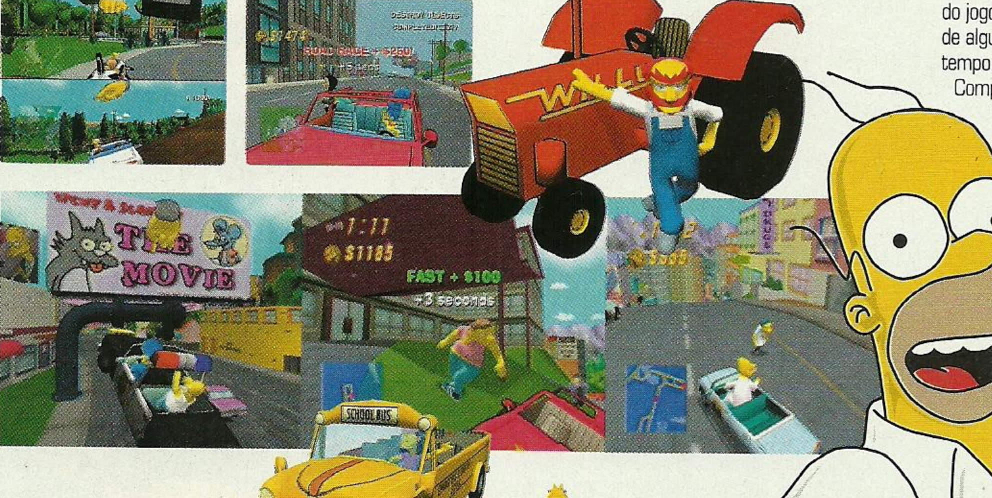
Eu quero mais modos de jogo!

Infelizmente, o maior problema de **The Simpsons Road Rage** é a falta de atrativos para se jogar novamente. O objetivo básico é juntar um monte de dinheiro, o que simplesmente faz com que você jogue repetidamente o modo básico (chamado Road Rage). Com esse dinheiro você libera os outros personagens e cenários, além de terminar o jogo, comprando de volta a empresa de ônibus do Sr. Burns. Sua recompensa por isso? Um videozinho bem meia-boca, e só. Pouco para quem passou horas e horas dirigindo pelo trânsito maluco de Springfield.

Os outros modos de jogo também não são lá muito estimulantes. Há o Sunday Drive, uma espécie de modo de treino, no qual você pode andar tranqüilamente pela cidade sem se preocupar com o limite de tempo. Isso é uma boa para procurar atalhos, novas rotas e conhecer a localização dos picos mais badalados. Há também o modo de missões, que peca por ser simples demais. Disfarçadas por pequenas histórias paralelas ao enredo do jogo, as tarefas se resumem a assumir o comando de algum carro e cumprir um certo objetivo em um tempo bem curto. São dez missões, nada complicadas. Completando todas, você ganha um carro extra para Homer Simpson. O que acaba sendo o mais interessante é o modo Multiplayer, onde dois jogadores podem se enfrentar em uma tela dividida. Vence quem juntar mais grana até o final do tempo.

Finalmente, se você curtiu **Crazy Taxi** e é fã dos Simpsons, este é o jogo da sua vida.

Renato Viliegas



AVALIAÇÃO

Gráficos **8,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,0** / Replay **6,5**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim (Cartucho de Memória)**
Desenvolvimento: **Radical Entertainment** / Publisher: **Electronic Arts**

Recomendado para maiores de 13 anos

NOTA FINAL 7,7

Dark Summit

É Snowboarding com história



Com o megasucesso de esportes radicais nos consoles, as empresas, cada vez mais, trabalham para oferecer o maior número de possibilidades aos jogadores. De todos os games que pintaram nos últimos tempos, **Dark Summit** é o que traz as idéias mais diferentes.
O jogo já teve versões em outros consoles, e agora chega ao nosso GameCube trazendo todos os elementos que fizeram sucesso anteriormente. **DS** é basicamente um Snowboarding com alguns elementos de ação. Como? A gente explica. Tudo começa no Monte Garrick, uma espécie de Área 51 do mundo do esqui. O exército tomou conta desse lugar habitualmente usado por atletas, o que complica o trabalho dos militares que devem evitar que os esquiadores entrem em determinadas áreas. Aí surge nossa amiga Naya. A heroína é uma baita ruiva com uma comissão de frente daquelas que nem a Feiticeira teria coragem de falar mal. Loucura!

Descendo a ladeira!

Ao longo da missão, Naya precisa passar por um monte de obstáculos e encontrar itens escondidos em vários lugares. Ao longo do caminho, você se depara com inúmeros telefones públicos para entrar em contato com seu chefe, O'Leary. Ele lhe dará desafios, os quais você pode aceitar ou recusar. O lance é que, aceitando a missão, você não pode mais mudar para outra até se dar bem ou mal.
Os desafios são os mais variados: uns mais fáceis e outros completamente difíceis. Neles, Naya simplesmente que evitar ser vista por policiais ou perseguir um cara não o deixando detonar uma bomba. Claro que tudo sempre é feito sob neve e em alta velocidade.
Não fique preocupado porque, no início, dá para treinar todos os tipos de movimentos, como saltos, giros e manobras variadas. Quem não conseguir se dar bem logo de cara não tem que ficar irritado por retornar ao topo da montanha, pois neste local dá para refazer um desafio específico, necessário para que o jogador junte pontos e abra novas fases.

O gelo é o limite!

Dark Summit tem um problema que complica sua vida: muitas vezes é difícil achar os Challenge Points, coisa que você não faz sem dar umas boas e longas voltas. Não é nada fácil, pois há vários elementos nas pistas como árvores, montes de neve, destroços e outros objetos. Existem estas complicações, mas felizmente a jogabilidade é boa. Você se acostuma rapidamente aos comandos e até quem está começando agora no mundo dos esportes radicais não vai ter muito problema para se dar bem. Os gráficos são bons, mas num console com a capacidade do GameCube, poderiam estar bem melhores. Os cenários são grandes, têm lá seus detalhes, mas não existe algo que realmente chame a atenção. Além disso, às vezes, rolam uns problemas de Frame Rate, deixando a movimentação bem mais lenta.
O som não tem nada de sensacional. Em alguns momentos, as músicas casam perfeitamente com o que rola na tela, em outros, isto não acontece. Os efeitos sonoros seguram na boa e, a cada vacilo, você vai ouvir o doloroso barulho de uma bundada no gelo.
No final das contas, **Dark Summit** é um jogo que tem um pé nos esportes radicais, apresenta alguns desafios interessantes e garante a diversão. Quem sabe em DS2 a THQ não dê mais sorte?

Odair Braz Junior

AVALIAÇÃO — Recomendado para maiores de 13 anos

Gráficos **7,5** / Som **7,0** / Jogabilidade **6,8** / Diversão **7,1** / Replay **6,8**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **ação/esporte**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Radical Entertainment** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL 7,0


FRACTA
LEIA ANTES DE OLHAR
>> Webcams, netmeeting, reality shows: a tecnologia conecta a privacidade ao olho público.
E mais:
>> Chemical Brothers
>> ET: 20 anos do clássico de Steven Spielberg
>> Batalha online: um milhão de gamers na mesma partida
PLAY
2
20 PARA 2002
EU QUERO VER!
CONRAD EDITORA
CULTURA TECNOLOGIA COMPORTAMENTO INFORMÁTICA COMUNICAÇÃO
PEÇA AO SEU JORNALEIRO
WWW.ENTRETENIMENTOELETRONICO.ORG

鉄拳 TEKKEN ADVANCE

Porrada portátil das boas!

Seria uma viagem das grandes imaginar que, um dia, algum ser corajoso tentaria transformar um clássico dos jogos de luta 3D num novo clássico de luta – só que em duas dimensões. Não é que a Namco topou o desafio e mandou bala?

Pois é. Agora o Game Boy Advance conta com um dos melhores jogos de luta já produzidos na história: **Tekken**. Diga-se de passagem, é o melhor game de luta do GBA até agora: de **Mortal Kombat** nem dá pra falar nada (é ruim à beça!), enquanto que **Super Street Fighter 2** quase não trouxe nada de novo.

Isso é estranho para um jogo que nunca fez parte das memórias da Nintendo, já que toda a série **Tekken** foi projetada para o concorrente PlayStation. Assim mesmo, a Namco fez um trabalho magnífico em traduzir toda a linguagem em três dimensões característica do jogo para o obrigatório 2D do GB Advance. Mais ainda, deixou o jogo com excelente jogabilidade e gráficos, bem definidos, mesmo na telinha pequena.

Um leque de opções na ponta dos dedos

É bom falar dos gráficos primeiro, já que os fãs devem estar se perguntando como ficou o visual após toda essa mudança. É claro que os personagens estão mais pixelados (ou "quadradinhos") do que o normal e que rolam aquelas "travadinhas" quando há muitos elementos na tela, mas há ainda todo o senso de realidade típico de **Tekken**: os lutadores têm cara de gente mesmo e são reconhecíveis mesmo de longe, cada um com sua composição exclusiva. Ninguém é igual a ninguém.

A movimentação dos personagens também é sensacional. Dá até para girar ao redor do cenário e dar aquela gingada pra enganar o adversário. Pelo visto, a Namco preferiu preservar a leveza dos personagens e seus golpes a fazer gráficos pesados que comprometessem a movimentação e o resultado final.

Se os gráficos seguraram as pontas sem nem chegar perto de estourar a capacidade do cartucho, a jogabilidade supera as expectativas. Apesar dos controles serem limitados para golpes mais elaborados – os comandos se repetem o tempo todo – há muita variedade para cada personagem com o simples toque do botão direcional. As possibilidades durante o combate são muitas, o que obriga o jogador a adotar diferentes técnicas e combinações em uma mesma luta.

O som é outro destaque, com músicas e efeitos sonoros muito bem trabalhados: jogar com o seu fone-de-ouvido plugado é obrigatório.

Faltou pedreira

Como todo jogo que é excelente em alguns aspectos, **Tekken Advance** deixa a desejar em outros. O primeiro deles é a falta de espaço. Obviamente, um cartucho de Game Boy Advance não consegue comportar o mesmo número de opções possíveis em um jogo de Arcade. E o jogo não traz nenhuma apresentação ou historinha entre uma luta e outra. Você fica perdidaço e tem que se contentar só com a pancadaria. Aliás, vale dizer que **TA** é muito fácil de se terminar. Aqui na redação da **NW**, o tempo para chegar ao final variou de quatro minutos, para o nível Easy, a vinte minutos, para o nível Hard. Nada que faça você ter vontade de jogar o GBA na parede – o que num game desse tipo, não é nada bom.

E já que falamos em facilidade, **Tekken Advance** é um jogo cuja compra só compensa se você tiver algum amigo que também tenha o cartucho. Daí, pode rolar um Multiplayer animal e o nível de Replay aumenta bastante. Além de não haver muitas opções de jogo, o game perde muito da graça após ser zerado algumas vezes, mesmo assim, vale a pena conhecer **Tekken Advance** – nem que seja para gastar um pouco a ponta dos dedos.

Augusto Olivani



AVALIAÇÃO



Gráficos **8,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **8,5** / Replay **6,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **não**
Desenvolvimento: **Namco** / Publisher: **Namco**

NOTA FINAL 8,0

PITFALL®

THE MAYAN ADVENTURE®

www.nintendo.com.br













GAME BOY ADVANCE®

ACTIVISION®



Game Boy Advance é marca registrada da Nintendo. © 2001 Nintendo © 2001 Majesco Sales, Inc. Todos os direitos reservados. Publicado e distribuído sob licença de Activision Publishing, Inc. © 1995 - 2001 Activision, Inc. e seus afiliados. Todos os direitos reservados. Activision, Pitfall e Pitfall: The Mayan Adventure são marcas registradas de Activision, Inc. e seus afiliados. Todas as outras marcas registradas e denominações comerciais são propriedade de seus respectivos donos. © 2001 Majesco Sales, Inc. Todos os direitos reservados. Console e jogo são vendidos separadamente.
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

REVIEWS

Um dos filmes mais legais de 2001 na palma de sua mão!







MONSTERS, INC.

Assim como o mais recente longa-metragem de animação da parceria Disney/Pixar, o game de **Monsters Inc.** (que aqui se chamou **Monstros S.A.**) não assusta tanto quanto no filme, mas diverte. O game de plataforma é bonitinho, mas ordinário. Não ordinário no sentido pejorativo da palavra, mas ordinário porque é similar a muitos e muitos outros games que vieram antes dele. O GBA faz com que o fator colírio tenha um nível alto, mas as mecânicas de jogo são iguais a dezenas de games que, com certeza, você jogou até enjoar. Aquela velha fórmula que traz o personagem principal pulando de plataforma em plataforma, recolhendo itens e enfrentando um chefe ao final da fase, é repetida aqui com muito glacê visual, mas com pouca originalidade ou inovação.

Historinha de ninar

A fábrica Monstros S.A. produz energia a partir dos gritos de susto de criancinhas. Para isso, a empresa despacha vários monstros para o mundo das pessoas normais, através de portas que unem seu universo paralelo aos guarda-roupas dos fedelhos. Sulley, o monstrengo verde de aparência grotesca e bom coração, deu uma vacilada durante seu turno de trabalho: deixou a porta aberta após entrar em um quarto e fazer o serviço sujo. O resultado dessa trapalhada foi a invasão de uma indefesa menininha chamada Boo nos domínios dos monstros. E isso pode significar a destruição completa do mundo deles!

Qual é a solução? Levar a menina de volta para o quarto dela! Seria fácil se Randall, um outro monstro que compete com Sulley pelo título de "maior assustador da Monstros S.A.", não tivesse destruído a porta que leva ao quarto de Boo.

Agora você, na pele de Sulley, deve correr e pular pra tudo quanto é lado pra resolver a parada. O personagem principal é grande e, tradicionalmente, games de plataforma com personagens grandes tendem a ser desengonçados. Não é o caso em **Monsters Inc.**. A movimentação de Sulley é bem articulada, e qualquer um que tenha um mínimo de intimidade com o GBA vai literalmente passear pelo game.

A ação começa depois que Randall destrói a porta de Boo. Pedaços da menina acabam passando por outras portas (cada uma representa uma fase do estágio) e você pode escolher qualquer uma para entrar. Lá dentro, muitas telas parecidas entre si atrapalham aqueles que têm memória curta. Para essas pessoas, os criadores do game foram gentis o suficiente ao incluir um mapa muito bem esquematizado. É só apertar Select e pronto!

Já joguei isso antes...

Sulley é um monstro, mas parece que não o avisaram disso. Nosso amigo não usa as mãos, ou melhor, as patas para combater os inimigos. Para dar cabo dos Agentes Detetores de Crianças, deve pegar itens que permitem o uso de urros assustadores e máquinas de riso. Os inimigos seguem rotinas de movimentação extremamente previsíveis nas primeiras fases, e nas mais avançadas, a previsibilidade continua, mas ficam mais rápidos e pulam também. Todas aquelas ações bem manjadas do estilo estão presentes – corra dando dois toques para o lado, pule mais alto usando balões para dar impulso etc, etc. Novidade zero.

O melhor do game são os gráficos. Tudo é bem parecido com o filme, e alguns detalhes chegam a impressionar. Os pêlos de Sulley até esvoaçam quando ele pula, mas isso não é o suficiente para se afirmar que **Monsters Inc.** é um game de ponta. Ele é até bonzinho e divertido, mas não acrescenta nada àqueles que já conhecem bem o gênero plataforma. Indicado mais para quem quer um complemento do excelente filme da Disney.

Eduardo Trivella



AVALIAÇÃO — Recomendado para: Livre – Todas as idades

Gráficos **7,0** / Som **6,0** / Jogabilidade **6,5** / Diversão **6,0** / Replay **5,0**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **não (Password)**

Desenvolvimento: **Natsume** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL 6,1

www.nintendoworld.com.br

IRIDION™ -3D-











GAME BOY ADVANCE

www.nintendo.com.br





SHIN'EN

© 2001 Majesco Sales, Inc. Todos os direitos reservados. IRIDION™ 3D é marca registrada de Majesco, Inc. Iridion e o logo Iridion são marcas registradas da Majesco Sales, Inc. Licenciado e publicado pela Majesco Sales, Inc. O logotipo Shin'en é marca registrada da Shin'en multimedia. Todos os direitos reservados. Game Boy e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo © 2001 Nintendo. Console e jogo são vendidos separadamente. Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

Queime a borracha com os carrinhos de brinquedo



Os games da série **Hot Wheels** nunca foram uma maravilha, mas sempre conseguem divertir um pouco. Não dá pra negar que é bacana pilotar carrinhos de brinquedo em pistas cheias de pianos e mesas como cenários. Pena que **Hot Wheels: Burning Rubber**, a estréia da série no Game Boy Advance, não muda em nada essa tradição: as corridas até divertem, mas uma série de problemas no visual, comandos e jogabilidade acabam deixando o jogo, no máximo, razoável.

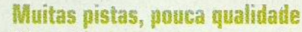
Os carros são divididos em cinco categorias, cada uma delas com duas máquinas. Conforme você vence as provas e torneios, novas carangas ficam disponíveis. No total, são 25 carrinhos, todos com um visual bem legal e características próprias que podem ficar melhores se você gastar a grana que recebe em peças para seus carrinhos. Quanto melhor seu desempenho, mais dinheiro você ganha no final e mais bugigangas você pode comprar.











Muitas pistas, pouca qualidade

Dá pra disputar quatro campeonatos em **Burning Rubber**. Inicialmente, só o torneio bronze está disponível, mas basta vencê-lo para disputar a taça de prata e depois a de ouro. Por fim, um torneio extra fica disponível, com pistas realmente desafiadoras e oponentes bem mais rápidos. Ainda bem que a essa altura você já juntou uma boa grana e está com seu carrinho bem equipado, pois não há outra maneira de bater o computador nas pistas mais complicadas. No total, são dezesseis pistas diferentes, em cenários que variam entre mesas de bilhar, cassinos, praias paradisíacas e até nuvens.

Em cada corrida, você enfrenta outros cinco carrinhos controlados pelo computador. Seria um número bem bacana, se isso não representasse o maior problema gráfico do jogo. O game simplesmente não consegue que todos os corredores dividam a tela ao mesmo tempo, e quando você se encontra no meio de um bolo de carros, eles simplesmente desaparecem ou ficam apagados. Pelo menos não há perda de velocidade nesses casos, mas é bem irritante quando esse efeito de "carros-fantasmas" acontece no meio de uma curva, por exemplo.

Outro problema está na jogabilidade. Os carros mais velozes ficam quase impossíveis de se controlar nas pistas mais tortuosas, e é bem difícil fazer uma curva fechada sem quase parar o carro. Como não existe um botão que ajude a derrapar, o resultado é quase sempre dos mais desagradáveis. Para auxiliar os jogadores, todas as pistas têm, pelo menos, um atalho secreto (indicado por um "!" que surge na tela), de uso obrigatório para quem pretende vencer as corridas e bater os recordes de tempo. Não pense que a moleza é só para você, seus oponentes também não pensam duas vezes antes de pegar os caminhos mais curtos.

Para completar, o game permite o link entre dois GBAs para disputas Multiplayer (usando dois cartuchos), o que pode ser uma alternativa legal de diversão. No mais, não espere muito de **Hot Wheels: Burning Rubber**. É bastante mediano, e logo enjoa.

Renato Viliegas

AVALIAÇÃO

Gráficos **6,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **6,5** / Replay **6,5**

Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **corrida**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Altron** / Publisher: **THQ**

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

NOTA FINAL 6,7



© 1983-2002 Nintendo. ® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2002 Nintendo. Game e Game Boy Advance são vendidos separadamente.

SUPERCLASSICS



Os antigos logotipos da empresa, na era Spectrum e NES, respectivamente

Conheça a saga da mais forte parceira da Nintendo Parte 1

Por Fabio Santana

Qual fã da Nintendo não tem orgulho de ter a Rare como parceira exclusiva? O que pouca gente sabe é que essa história de sucesso começou há mais de 20 anos, em 1979.

Tudo começou graças aos irmãos Tim e Chris Stamper, que trabalhavam como programadores na pequena cidade de Ashby de la Zouch, na Inglaterra. A experiência inicial nessa área possibilitou um grande salto: em 1982, em plena época de ascensão dos games para computadores domésticos, os Stamper, aliados à irmã Louise, ao amigo John Lathbury e à Carol (esposa de Tim), fundaram a Ashby Computers and Graphics (ACG), uma companhia dedicada ao desenvolvimento de games. Sob o nome de fantasia **Ultimate – Play The Game**, esse lendário grupo ficaria conhecido por revolucionar o cenário dos sistemas de videogame 8-bit. Além de gráficos revolucionários, apresentavam um enfoque pesado na jogabilidade, algo bastante raro na época.

O primeiro game, **Jetpac** (para o computador Spectrum), alcançou a marca de 300 mil unidades vendidas na Inglaterra. Depois, entre 1983 e 1986, foram lançadas dezenas de títulos para as plataformas Spectrum, Commodore 64, VIC-20, Amstrad CPC, Acorn BBC e MSX. Alguns desses games, como **Atic Atac**, **Pssst**, **Underwurlde**, **Sabre Wulf** (sim, esse mesmo que está chegando para GBA), **Lunar Jetman** e **Knight Lore**, atingiram sucesso tanto de crítica quanto de público.

Jetpac



Glacius, Jago e Fulgore. A galera matadora de Killer Instinct

Uma forte aliança

Em 1985, quando o mercado de computadores domésticos encontrava-se em declínio na Grã-Bretanha, o grupo da Ultimate decidiu tomar um caminho em direção a uma plataforma promissora: o Nintendo 8-bit que todos conhecemos. Após apresentar um vídeo-demo a Minoru Arakawa (o então presidente da Big N americana), com amostras do que os irmãos Stamper eram capazes de fazer no novo console, ganhou carta branca para desenvolver games. Assim nasceu a Rare, com uma nova sede em Twycross e uma divisão em Miami, nos Estados Unidos. O selo Ultimate – Play The Game foi então vendido para a companhia US Gold, que lançou os poucos games que ainda foram desenvolvidos sob esse nome.

Assim, iniciou-se um vínculo de crescente confiança entre a Nintendo e aquele pequeno estúdio que se tornara uma grande empresa. Em 1994, já no auge da era 16-bit, a Rare desenvolveu a tecnologia mais revolucionária daquela geração – a ACM, ou Advanced Computer Modeling – para a ressurreição do clássico **Donkey Kong Country**. Impressionados como nunca, os executivos da Nintendo trataram de comprar 25% da empresa, transformando-os em uma subsidiária e garantindo o direito de exclusividade para seus consoles. Com isto, a Rare aumentou para mais de 250 o seu quadro de funcionários e ganhou muito mais liberdade para expandir suas idéias.

Depois de obter sucesso em alguns títulos do N64, a Rare inaugurou sua nova sede, ainda nas vizinhanças de Twycross, interior da Inglaterra. O enorme complexo, batizado de Manor Park, custou quase quinze milhões de dólares e levou cinco anos para ser concluído. É lá que estão sendo produzidos, neste momento, os games que farão nossas cabeças num futuro próximo...

Manor Park, a atual sede da Rare em Twycross





Donkey passeia nas costas do amigo Rambi

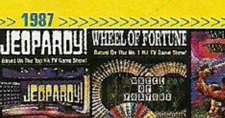
Os sucessos da Rare

Todos os games da empresa lançados para o Nintendo 8-bit

NINTENDO

NOME	PUBLISHER	LANÇAMENTO
Slalom	Nintendo	1986
Jeopardy!	GameTek	1987
Wheel of Fortune	GameTek	1987
Wizards & Warriors	Acclaim	1987
Anticipation	Nintendo	1988
California Games	Milton Bradley	1988
Cobra Triangle	Nintendo	1988
Double Dare	GameTek	1988
Hollywood Square	GameTek	1988
John Elway's Quarterback	Tradewest	1988
Jordan Vs. Bird One on One	Milton Bradley	1988
Marble Madness	Milton Bradley	1988
R.C. Pro-AM	Nintendo	1988
Sesame Street 123	Hi-Tech	1988
World Games	Milton Bradley	1988
WWF Wrestlemania	Acclaim	1988
A Nightmare on Elm Street	LJN	1989
Cabal	Milton Bradley	1989
Captain Skyhawk	Milton Bradley	1989
Iron Sword	Acclaim	1989
Jeopardy! Junior Edition	GameTek	1989
Pin•Bot	Nintendo	1989
Sesame Street ABC	Hi-Tech	1989
Silent Service	Ultra Games	1989
Super Off Road	Tradewest	1989
Taboo: The Sixth Sense	Tradewest	1989
Wheel of Fortune Junior Edition	GameTek	1989
Who Framed Roger Rabbit	LJN	1989
Arch Rivals	Acclaim	1990
Beetlejuice	LJN	1990
Digger T. Rock	Milton Bradley	1990
Jeopardy! 25th Anniversary Edition	GameTek	1990
NARC	Acclaim	1990
Snake Rattle 'N' Roll	Nintendo	1990
Solar Jetman	Tradewest	1990
Super Glove Ball	Mattel	1990
Time Lord	Milton Bradley	1990
Wheel of Fortune Family Edition	GameTek	1990
WWF Wrestlemania Challenge	LJN	1990
Battletoads	Tradewest	1991
High Speed	Tradewest	1991
Pirates!	Ultra Games	1991
Sesame Street ABC & 123	Hi-Tech	1991
Danny Sullivan's Indy Heat	Tradewest	1992
R.C. Pro-AM II	Tradewest	1992
Battletoads Double Dragon	Tradewest	1993

1986 >>>>> 1987 >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> 1988 >>>>>>>>>>>>



















A revelação na **era 8-bit**

Depois de abandonar seu antigo nome, Ultimate, e aderir à moda dos consoles 8-bit, a Rare passou a desenvolver games exclusivamente para o NES. Como era apenas um estúdio de desenvolvimento, seus jogos eram então licenciados para que outras empresas os lançassem no mercado, com quase nenhum crédito para os verdadeiros criadores. Você perceberá isso ao ver a lista de games para o console: muitos nomes conhecidos e saudosos, mas que quase ninguém desconfiava que fossem criações da Rare. As principais produtoras de seus títulos foram a própria Nintendo, a LJN, a GameTek, a Acclaim, a Ultra Games (selo pertencente à Konami) e a Tradewest, entre outras.

Seu primeiro game dessa geração foi **Slalom**, lançado em 1986. Mas o primeiro grande sucesso foi **Wizards & Warriors**, produzido pela Acclaim em 1987, com uma continuação, **Iron Sword**, em 1989. Outros títulos de destaque incluem o divertidíssimo **California Games**, a corrida de carrinhos **R.C. Pro-AM**, o game de guerra **Cabal**, o basquete de pancadaria **Arch Rivals** e a luta-livre **WWF Wrestlemania**. Em 1991 que a Rare lançou seu game de maior destaque até então: **Battletoads**, o game de porrada com os sapos guerreiros que batalhavam contra as hordas de criaturas da Dark Queen. Por apresentar alguns dos gráficos mais bonitos de sua geração, uma jogabilidade variada e muita ação, os sapinhos invocados aumentaram o status da Rare junto à Nintendo. Sua "pseudo-continuação", um Crossover com a turma de **Double Dragon**, foi o último game da empresa para o NES, totalizando quase cinqüenta títulos e fechando uma era com chave de ouro. Para dar início à outra, é claro.

Battletoads

Battletoads Double Dragon

Cabal

O que **ninguém** viu

Nem todas as idéias da Rare saíram do papel. Conheça algumas delas:

Em 1990, a Rare preparava uma conversão do Arcade **Exterminator** para o NES. Tratava-se de um game no qual você assumia o papel de um furioso dedetizador de insetos. O game seria compatível com o joystick Power Glove, mas como o acessório não alcançou o sucesso esperado, a empresa desistiu do projeto. Ninguém perdeu muita coisa.

Com o início da era 16-bit, a Rare planejava lançar um game de luta-livre diferente para sua estréia no Super NES. Era **Wrestlerage**, baseado nos dois games do gênero lançados para o NES. A idéia era variar um pouco dos games desse estilo e fazer a ação rolar num cenário de rua com Scroll lateral, como uma espécie de **Double Dragon**. Porém, quando o game estava 60% concluído, o projeto foi cancelado. Motivo: a falta de nomes oficiais da luta-livre. Ironicamente, a Rare aproveitou a base de **Wrestlerage** e adicionou o universo de Zitz, Pimple e Rash, originando **Battletoads in Battlemaniacs**, que foi lançando em 1993 e obteve bastante sucesso.

O terceiro título não foi exatamente cancelado, mas evoluiu antes de chegar ao mercado. **Brute Force** foi a raiz do que conhecemos hoje por **Killer Instinct**. Muitos dos conceitos originais foram abandonados ou alterados no processo de desenvolvimento. O protótipo de Glacius, por exemplo, parecia-se muito mais com um tradicional alienígena. Uma forma preliminar da musa Orchid era chamada de Roxy Rave ou Wanda. E até o homem-de-fogo Cinder foi chamado provisoriamente de Magma ou Meltdown.

Os protótipos de Roxy Wave e Glacius

Donkey Kong Country, o pioneiro da tecnologia ACM no Super NES

Pimple, Zitz, Rash e seus amigos encaram Dark Queen e sua horda de ratos e porcos

E tem **mais!**

Na próxima edição, a segunda parte da matéria sobre a Rare, trazendo os games para Super NES, Game Boy e Nintendo 64, além de outras curiosidades sobre a gigante dos videogames. Até lá!

1989 1990 1991 1992 1993

TOP SECRET

Este é o Top Secret! Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. O Pergunte aos Pilotos continua na última página. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!

Banjo-Tooie

Truques que não precisarão das páginas Cheato

Para liberar algumas trapaças no game Banjo-Tooie, você precisava juntar as páginas Cheato, mas agora, com as novas senhas, isso não será mais necessário. O esquema é o seguinte: siga para Mayahem Temple, entre na Code Chamber, digite os códigos na parede com o alfabeto e depois ligue-os no painel a sua direita.

Quando estiver digitando os novos códigos, as letras não se acenderão no painel, mas os truques ficam habilitados na lista. Confira!

CHEATOJIGGYWIGGYSPECIAL: abrir todos os mundos.
CHEATOSUPERBANJO: Banjo mais rápido.
CHEATOSUPERBADDY: inimigos mais rápidos.
CHEATONESTKING: ovos e penas infinitas.
CHEATOGNIMOH: tiro teleguiado.
CHEATOXOBEKUJ: teste de som na Jukebox de Jolly.
CHEATOKCABYENOH: recupera a energia.
CHEATOFOORPLLAF: imunidade nas quedas.
CHEATOSGGE: dobra a quantidade de ovos.
CHEATOSREHTAEF: dobra a quantidade de penas.
CHEATOYGGIJTEG: dicas sobre os Jiggies, nas placas dentro do Templo de Jiggywiggy.
CHEATOPLAYITAGAINSON: todos os cinemas na opção Replay.
CHEATOJIGGYSCASTLIST: abre os créditos na opção Replay.



Mario Party 2

Como comprar Battle minigames
Complete o minigame Rollercoaster na dificuldade Hard para ganhar a habilidade de comprar os Battle minigames de Woody.

Como comprar minigames e item
É só terminar o minigame Rollercoaster no nível normal para poder comprar minigames e itens com Woody.

Minigame Roller Coaster
Compre os minigames 2vs.2, 3vs.1 e 4vs.4 de Woody para habilitar a Rollercoaster. Esse modo permite que todos os minigames sejam usados em uma aventura.

Caminho diferente para o Dungeon Dash
Você tem dois caminhos para chegar a este jogo. O primeiro é terminando o minigame Rollercoaster no modo normal, e o outro é comprando todos os 4Player Games de Woody. A Piranha Plant vai lhe dar o Dungeon Dash.

Bowser Land
Complete os cinco tabuleiros para Baby Bowser raptar Toad e você ser obrigado a ir para Bowser Land.

Rainbow Run
Compre todos os itens e Battle minigames e depois visite o minigame Park. Você ganhará este jogo da Piranha Plant enxotando uma borboleta.





Tony Hawk's Pro Skater 3

Os truques verdadeiros!
No menu principal, clique em Options e na segunda lista de opções, escolha Cheats. Digite uma das senhas a seguir e clique em Accept Changes. Você vai ouvir o som de uma caixa registradora confirmando o truque.



Todos os personagens
FREAKSHOW: todos os personagens secretos do game, serão habilitados. São eles: Darth Maul, Wolverine, Officer Dick, Private Carrera, Ollie The Magic Bum, Kelly Slater, Demoness e Neversoft Eyeball Man. Muito louco!

Cruis'n Exotica

Turbo
Aperte rapidamente o botão de acelerador duas vezes seguidas. O carro vai empinar, aumentando sua velocidade. Use isso para saltar rampas, obstáculos e adversários.

Nitros
Jogando no modo Cruis'n Challenge, vença todas as provas de uma região. O último desafio é sempre uma competição de arrancada. No início da competição de arrancada, será mostrada uma seqüência de comandos. Repita-os e vença a disputa para ganhar os nitros. Eles serão acionados pelo botão Z durante as corridas.

Exotica Mode
Termine o jogo no modo Cruis'n Exotica. No menu de Options selecione Exotica Mode e divirta-se com as variações Wacky e Insane que deixarão o jogo com cores psicodélicas.





The **Simpsons**: Road Rage

Todas as seqüências devem ser executadas na tela de Options e com os botões L + R pressionados. Um som sempre confirmará que o truque entrou.

Carro caixa de sabão
B, B, Y, X.

Smithers no carro do Sr. Burns
B, B, Y, Y.

Ônibus nuclear
B, B, Y, A.

Dinheiro extra
Y, Y, Y, Y.

Controlar o relógio
X, B, Y, A. Durante o jogo use o botão R para ligar e desligar o relógio.

Novas câmeras
B, B, B, B.

Visão traseira
X, X, X, Y.

Modo noturno
A, A, A, A.

Câmera lenta
A, X, B, Y.

Personagens achatados
X, X, X, X. Todas as pessoas, menos o seu personagem, ficarão achatados.

007 – O Mundo **não é o Bastante**

Para habilitar os truques a seguir, termine a fase indicada jogando na dificuldade Agent e dentro do tempo limite.

Modo Wildfire
City Of Walkways 2 em 3m40s.

Fase Air Raid
Masquerade em 3m15s. A fase Air Raid será liberada para o Multiplayer.

Fase Castle
Subway em 2m15s. A fase Castle será liberada para o Multiplayer.

Fase Team King of the Hill
King's Ransom em 2m20s. A fase Team King of the Hill será liberada para o Multiplayer.

Fase Sky Rail
Cold Reception em 3m15s A fase Sky Rail será liberada para o Multiplayer.

Novos civis
City of Walkaways 1 em 3m35s.

Novos soldados
Midnight Departure em 3m05s.

Personagens conhecidos
Complete o game na dificuldade Agent para habilitar os personagens Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

Novos cientistas
Complete a fase Masquerade na dificuldade 00 Agent em 4m20s

Novas roupas
Complete a fase Curiour na dificuldade Secret Agent em 2m.

Novos agentes
Complete a fase City of Walkways na dificuldade Secret Agent em 3m45s.



Ready 2 **Rumble Boxing**: Round 2

Habilite os secretos e famosos.

Michael **Jackson**

Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Arcade e pressione: ←, ←, →, →, ←, →, L + R.

Shaquille **O'Neal**

Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Survival e faça a seqüência: ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, L + R.

Rumble **Man**

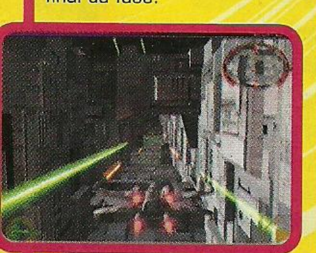
Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Championship e faça a seqüência: ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L + R.

Passwords campeões

Afro Thunder	$KBBNGGG$C37G
Angel Rivera	$8DNNGGG$C7JB
Jet Chin	$WF7PGGG$C779
Joey T.	$2KPWGGG$C7YZ
Johnny Blood	$KHJPGGG$C3XX
Lulu Valentine	$WWNVGGG$C3KJ
Mama Tua	$8GZTGGG$C76J
Michael Jackson	$MNXVGGG$C37Z
Rumble Man	$6LNZGGG$W7G7
Shaq	$HMBNGGG$C361

Star Wars: Rogue Leader – **Rogue Saquadron**

Vidas infinitas
No menu principal entre em Options e escolha a opção Passcode. Digite a senha JPVI?IJC e confirme. Você não ouvirá o amigo R2D2 apitar, então entre com a senha RSBFNRL e confirme. O robô vai apitar e você poderá desfrutar de vidas infinitas durante o jogo. Mesmo usando este truque, suas vidas serão contabilizadas para definir sua classificação (medalha de ouro, prata ou bronze) ao final da fase.





www.nintendoworld.com.br

ECW Hardcore Revolution

Para habilitar os personagens abaixo, basta jogar o Career Mode seguindo as regras:

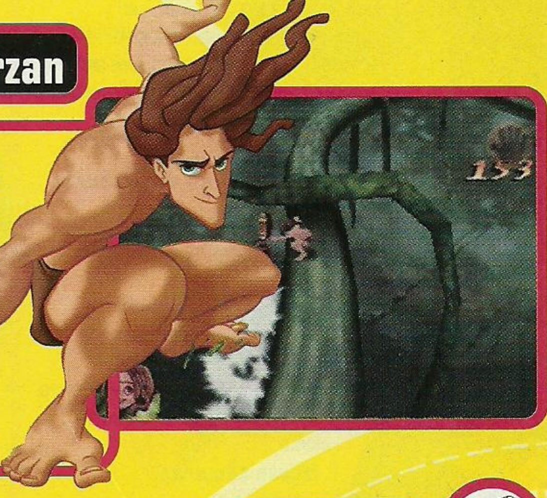
Beulah McGillicutty e The Sheik – Ganhe o cinturão ECW World Tag Team.
Bill Alfonso – Detone com Rob Van Dam.
Cyrus the Virus e Tommy Rich – Ganhe o cinturão ECW World TV Belt.
Joel Gertner e Joey Styles – Ganhe o cinturão da Acclaim.
Juiz Jeff Jones – Termine com Mike Awesome.
Louie Spicolli e Taz – Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight.
Jobbers – termine com Louie Spicolli.

Modo pés grandes
Termine o Career Mode com Balls Mahoney.
Modo mão grande
Termine o Career Mode com Jason.
Modo cabeção
Termine o Career Mode com Rhino.
Modo ego
Termine o Career Mode com Chris Chetti.
Modo gordão
Termine o Career Mode com Spike Dudley.
Modo Hangman
Termine o Career Mode com Sal E. Graziano.
Modo sem cabeça
Termine o Career Mode com Taz.
Modo cabecinha
Termine o Career Mode com Roadkill.

Disney's Tarzan



Seleção de fases
No menu principal faça a seqüência: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.
Se a dica funcionar, o nome Press Start desaparecerá. Aí, é só colocar para baixo no direcional. A opção Cheats surgirá logo abaixo do Character Screen.



Batman: Vengeance



Santa trapaça, Batman!

Modo Cheat
Na tela de menu principal, aperte: L, R, L, R, X, X, Y, Y.
Todos os movimentos especiais
Na tela do menu principal, aperte: L, L, R, R, L, R, L, R.
Batrangs infinitos
Na tela do menu principal, aperte: L, R, Y, X.
Algemas infinitas
Na tela do menu principal, aperte: X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
Batlaucher infinito
Na tela do menu principal, aperte: Y, X, Y, X, L, R, L, R.

Planet Of The Apes



Fase	Passwod
2	64N4HY
3	F5BMGF
4	B1SKZR
5	76FNHB
6	P7GRXK
7	6B7VM#
8	QK6293
9	JDDUTJ
10	046PJ#
11	3#9QLS
12	C12KYY
13	CBCYPH



Army Men Sarge's Heroes 2

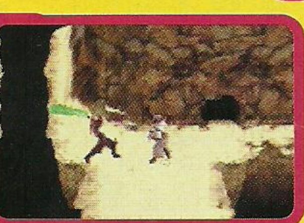
Códigos para as fases
Fase 2 FLLNGDWN
Fase 3 GTMLK
Fase 4 CHLLBB
Fase 5 CLSNGN
Fase 6 DGTHS
Fase 7 FRNKSTN
Fase 8 BDBZ
Fase 9 LBBCK
Fase 10 DSKJB
Fase 11 GTSLP
Fase 12 SMLLVLL
Fase 13 CHRGT
Fase 14 NTBRT
Fase 15 RDGLR
Fase 16 FSTNLS
Fase 17 WHSWZRD
Novo uniforme
Coloque o código TNMN



Star Wars: Jedi Power Battles

Passwords Jedis
Qui-Gon Jinn última fase: VHR3BFJ
Mace Windu última fase: VC1GCYH
Obi-Wan sexta fase: OBJ3B6F
Darth Maul sexta fase: VCJON2K





Game Boy Advance

Tenho uma dúvida que pode parecer ridícula, mas tenho certeza de que deve ter uma explicação. Quando você liga o Game Boy Advance, aparecem na tela as palavras "Game Boy" e o logo da "Nintendo". Ocorre que se imediatamente você apertar start + select, o logo "Nintendo" vai sumir e o jogo não será carregado até que se aperte o botão A ou B. Bem, como eu disse, pode parecer inútil, mas como sou detalhista – e acredito que vocês também – tenho certeza de que isso deve ter uma boa

Rodrigo Aparecido Raugust Nova Odessa/SP

Você está certo Rodrigo, e isso tem uma explicação sim. Você pode usar esta manha para interromper a inicialização do sistema de jogo e aproveitar para plugar o cabo link, colocar o cartucho (caso você tenha ligado o aparelho sem perceber que o slot estava vazio) ou mesmo fazer a troca de cartucho. Você é mesmo um cara observador, hein?!?

Top Gear 3000

Eu gostaria de saber se existe algum código para conseguir muito dinheiro (credits) no jogo Top Gear 3000 **para Super NES. Se não tiver, poderiam me dizer as Passwords das fases?**

Wellington de Souza, São Paulo/SP

Piloto da **Nintendo World** é assim: bate o escanteio e corre para área pra cabecear!
Sua grana vai se multiplicar como num passe de mágica, é só você colocar a Password: BBBBBBBBBBBBBBBBBBB. Isso vai lhe render $ 3,000,000 na conta. Fácil!
E para você sempre se classificar na corrida, use a Password MICKSMELANIE, você não perderá mais nenhuma prova.

World Driver Championship

Eu estou com problemas no jogo World Drive Championship **para Nintendo 64. Tenho a revista** NW **de agosto de 2001 e nela existem alguns truques para este jogo, mas não consigo fazê-los funcionar. Será que estou fazendo alguma coisa errada?**

Carlos Pinto da Silva Neto, Santa Maria/RS

Carlão, a mancada foi nossa. Comeram algumas letras do truque e saiu errado naquela edição. Olha a dica correta aí:
Acesse todos os carros **GT2**
No modo campeonato, após colocar seu nome, vá para o menu do circuito GT2, e usando o controle 2, faça a seqüência: Z, direita, Z, Z, Z, B, C-baixo, A, direita e Start.

Banjo-Tooie

Onde eu posso achar o Talon Torpedo no Jolly Roger's Lagoon? Quantas peças Jiggies podem ser encontradas? Eu já possuo 90, mas li em uma revista que se pegar 100 consigo um final diferente.

Felipe Montenegro, via e-mail



O Talon Torpedo está dentro do templo Eletric Eels' Lair, nas profundezas do lago (você precisa de 290 notas musicais para entrar lá). E são apenas 90 peças no jogo, a informação que você leu está errada.

007 GoldenEye

Não consigo passar a fase Train, a 12ª fase do jogo 007 GoldenEye. **Eu completo os objetivos A, B e C e quando faltam 5 segundos para o trem explodir, o objetivo D também é concluído e eu fujo, mas a Natalya sempre morre.**

Ferigs Masse de Rezende, Campo Limpo Paulista/SP

Siga pelos vagões e destrua todas as cinco unidades do sistema de freio do trem (pequenas caixas que ficam no rodapé da parede de cada vagão). Ao chegar no final do trem, você verá uma cena bem comum: Natalya em perigo. O General Ourumov está usando-a como refém. Cuidado! Um passo em falso e ele estoura os miolos dela. Você terá que dar um tiro certeiro na cabeça do General antes que ele a mate. Ao salvá-la, imediatamente as portas do vagão se fecharão. Neste momento, se você prestar atenção, verá a sombra de Xenia e Alec no fundo do vagão. Atire na sombra de Xenia e ela pedirá ajuda para Alec, pois está ferida. Isso dará um bom tempo para sua fuga. Rapidamente use o seu relógio laser na placa branca à direita da porta para fugir do trem antes que ele exploda. Mire nas travas que seguram a placa enquanto Natalya mexe no computador para descobrir a localização da base secreta de Janus e o password de Boris.

Final Fight 3

Tenho um Super Nintendo e o jogo Final Fight 3, **por favor gostaria de saber os comandos do golpe especial da personagem Lucia.**

Douglas, via e-mail



Na verdade Douglas, o que você procura é o movimento chamado Super, pois o Especial é acionado facilmente com o botão A.
Golpe Super com o personagem Lucia
Com a barra de Super cheia, faça rapidamente a seqüência: ↓, ↓, → + Y.

Pokémon Stadium 2

Comprei o jogo Pokémon Stadium 2 **há pouco tempo, e gostaria de saber se dá para escolher os Pokémon Lugia, Mew e Mewtwo para batalhar?**

Iris, via e-mail

Sim e não, Íris. Você pode disponibilizar as criaturas Mewtwo, Ho-oh e Lugia. Mas para isso você vai precisar de um cartucho **Pokémon Gold** ou **Silver** (GBC) e o Transfer Pak para fazer a troca entre os games. Outra opção é alançar o Round 2 do jogo. E o Pokémon Mew não pode ser usado neste jogo, ok?



EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

POWERLINE (11) 3814-8044

TUROK

Uma fera: assim pode ser descrito o poderoso índio Joshua Firessed. Ele é o último dos Turoks, índios especializados na proteção do planeta Terra. Esta função é passada de geração a geração em sua família, e Joshua a exerce de forma primorosa. Seu maior desafio é combater os seres da Terra Perdida, também conhecida como o "esgoto do universo" ou o local onde "o passado, o presente e o futuro colidem". E um Turok precisa ser poderoso e corajoso, mas também precisa ter habilidade com armas de fogo e conhecer a selva como ninguém. Quem já viu um Turok de verdade em ação, sabe: ele não descansa enquanto a paz na Terra não se estabelecer por completo.

Jogos Nintendo de que participou:

Turok: Dinosaur Hunter	Nintendo 64	1996
Turok 2: Seeds of Evil	Nintendo 64	1998
Turok 2: Seeds of Evil	Game Boy Color	1998
Turok: Rage Wars	Nintendo 64	1999
Turok: Rage Wars	Game Boy Color	1999
Turok 3: Shadow of Oblivion	Nintendo 64	2000
Turok 3: Shadow of Oblivion	Game Boy Color	2000
Turok Evolution	GameCube	2002

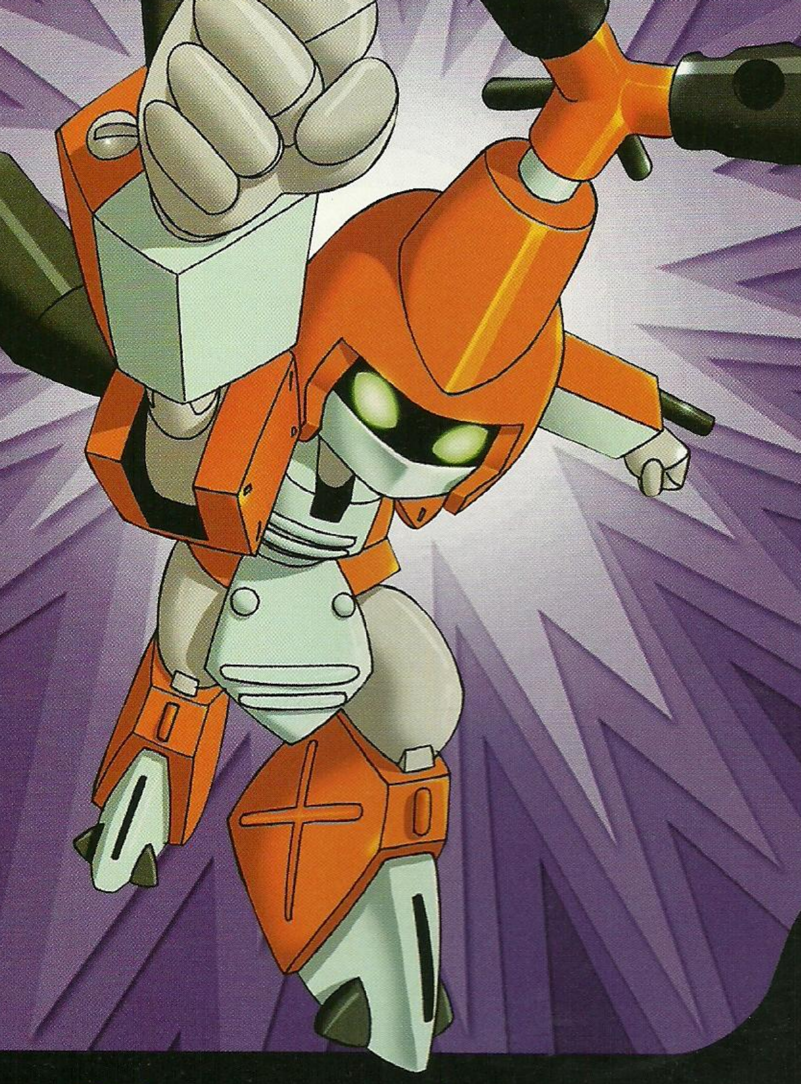
Nome: Joshua Fireseed
Raça: humana
Profissão: protetor da Terra Perdida e exterminador de dinossauros.
Habilidades: corre, escala montanhas e segue trilhas como ninguém. Ele também sabe manejar armas de fogo, como bazucas, metralhadoras, pistolas de longo alcance e até serras-elétricas.
Melhores amigos: um verdadeiro Turok não tem amigos.
Maiores inimigos: seres carniceiros, como Primagen, Oblivion e Campaigner.



Super! Demais! Fera! Show!
Irado! Jóia! Da Hora! Uau!

(São algumas das coisas que
se dizem dos Medabots)

WG PROPAGANDA





Fox Kids trouxe Digimon e agora traz Medabots!



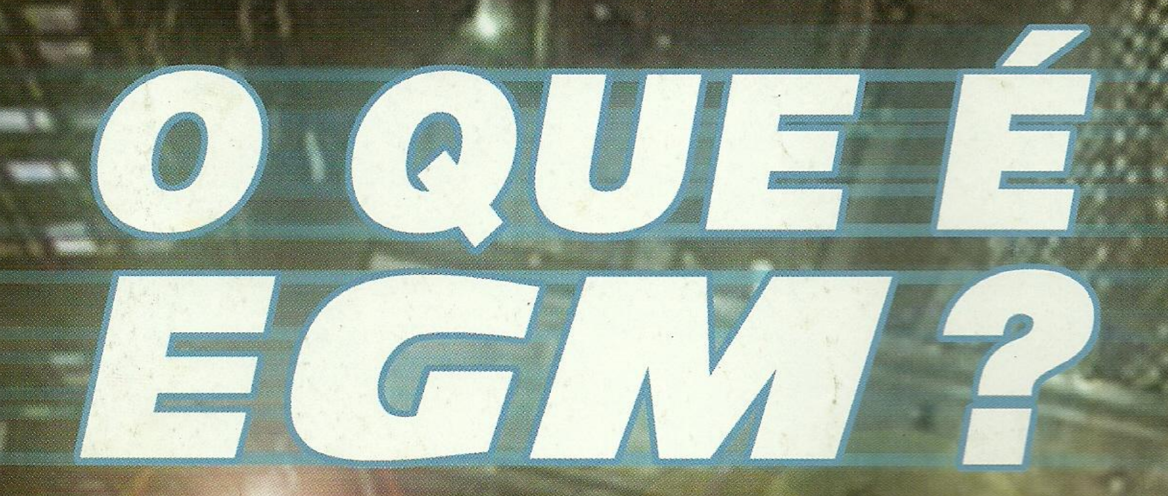
www.foxkids.com.br

Todos os dias

Medabots







responda e ganhe o videogame dos seus sonhos

para participar, acesse o site www.egmbrasil.com.br

